1996年6月28日発行（隔週金曜日発行）第2巻第12号通巻20号

電撃 Play Question

プレイクエスチョン

隔週創刊大記念
PSユーザー必携超級解析伝導読本

SPECIAL vol.3

電撃プレイステーション
24号付録



鉄拳2／バイオハザード
ウィザーズハーモニー／あすか120%
ヴァンパイア／ギャラクシーファイト
ジャンピングフラッシュ!2
進め!対戦ぱずるだま
メルティランサー
第4次スーパーロボット大戦S
アドヴァンストV.G.
ストリートファイターZERO
闘神伝2／太陽のしっぽ
ときめきメモリアルPコレクション
ウルフファング／ガンダムVer.2.0

'96前期PSソフト大攻略

あの謎がわかる! 先へ進める! 爆裂再圧縮保存版

DENGEKI PLAY QUESTION



電撃プレイステーション24号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL vol.3

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9

電撃PlayQuestionSPECIAL vol.3
『鉄拳2』『バイオハザード』／完全超攻略第3弾
電撃プレイステーション24号付録

1996年6月28日発行（隔週金曜日発行）第2巻第12号通巻20号

電撃 Play Question

プレイクエスチョン

隔週創刊大記念
PSユーザー必携超級解析伝導読本

SPECIAL vol.3

電撃プレイステーション24号付録

鉄拳2／バイオハザード
ウィザーズハーモニー／あすか120%
ヴァンパイア／ギャラクシーファイト
ジャンピングフラッシュ！2
進め！対戦ぱずるだま
メルティランサー
第4次スーパーロボット大戦S
アドヴァンストV.G.
ストリートファイターZERO
闘神伝2／太陽のしっぽ
ときめきメモリアルPコレクション
ウルフファング／ガンダムVer.2.0



'96前期PSソフト大攻略

あの謎がわかる！先へ進める！爆裂再圧縮保存版

電撃 Play Question プレイクエスチョン SPECIAL Vol.3

●Design/HAZAWAGUMI ●Illustration/NEKOARIMA(BIOHAZARD © CAPCOM)/SATOMI-IWASE ●CG/BAKUHATSURO-IKEDA
●Editing/ITARU-UMEDA/KEITAROU-MATSUZAKI/MASARU-TAZIMA/KIMIHIKO-MIYATA/DAIMEI-NAKAGAWA
●Writing/YASUHIRO-NAKAMURA/YUUSHI-SATOU/IDOMU-JOU/TAKU-SHIMIZU/MITSUNOBU-SATOU/HIRAKICHI-FUJIHIRA/EMI-HIROSE/MAKOTO-IWASAKI/YUUKO-SUZUKI/MOTOYUKI-FUJII/YUKAMASAHIRO-HASEGAWA



 はじめて 1・2・3

さて、みなさん！ 難しいと評判？ 懸賞つきゲームブック第3弾です！ このページ（以下、P）から始まる「はみだし」は本文の攻略とは一切関係なく、トイレで読むのにピッタリ。ゲームブックなので、P順に読んでいくのではなく、P数を指定されたらそこへ跳んで読んで下さい。 （：3Pへ）

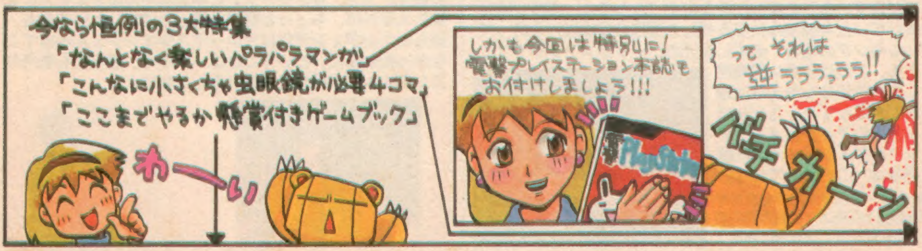
掲載ゲームタイトル

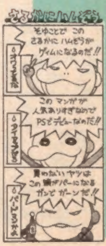
PAGE順

あいうえお順









まんが／風上旬

はじめて 1·2·3

左のPから跳んできましたか？ 最後に書いてあるP数が複数の場合、どちらかを選択して進んで下さい。マルチエンディング方式を採用しているので、エンディングへの道は1つではありません。謎はいくつかのパターンをクリアしないと解けないでしょう。では、そろそろゲームスタートです。 (：4Pへ)

鉄拳2

●発売日／'96年3月29日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／対戦格闘ACT
●対応周辺機器／ネジコン使用可
●MC／1ブロック

ゲームのことを詳しく知っていると『鉄拳2』がもっともっと楽しくなるぞ!!

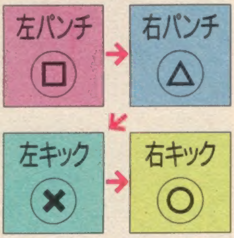
このゲームの「見逃しがちなシステム」から説明していこう。各種のウラワザに関しては、次のページからQ＆A形式で紹介しているのでチェックしておこう。全キャラが使えるようになっていないと効果がないものも多いので、地道にマイキャラ化していくこと（そのやり方もバッチリと紹介してあるからね！）。もちろん、電撃PSならではの10連コンボ＆コマンド投げのマスター講座もしっかりと用意してあるぞ！



▶まずは、全23キャラをマイキャラ化するところから手をつけよう。

◉ボタン同時押しの優先順位

4つのボタンのうち2つを同時に押すと、優先順位の高い方が自動的に選択されて出る（キャラ固有の技がある場合は、もちろんそちらが最優先される）。優先順位は全キャラ共通で下の図のとおりだ。右パンチボタンと左キックボタンを同時に押すと右パンチが出るというわけ。3つ以上のボタンを同時に押した場合は投げ技が優先される。例えば左パンチボタン、右パンチボタン、左キックボタンの3つを同時に押した場合、L投げ（左パンチボタン＆左キックボタンでの投げ）になる。4つ同時押しでもL投げになるぞ。



◉キチンと同時に押さなくてもOK

だれにも「投げ技やガード不能技を出そうとしたのに、別の技が出てしまった」という経験があるはず。この原因はコマンド入力が不正確であるということに尽きる。✚キー操作に関しては練習して会得してもらうしかないが、ボタン操作に関しては対処方法があるので覚えておこう。

2つ以上のボタンを同時に押す技は、あらかじめ一方を押しっぱなしにしておき、その後に残りのボタンを押しても入力を受けつけてくれる。左パンチボタンを押し続けておくと、その後に左キックボタンを押すだけでL投げを出せるというわけ。この"時間差押し"を有効活用しよう！ ただし、相手がかけてきたコマンド投げを投げ抜けする場合（P.15を参照）は、この時間差押しが役に立たない。タイミングよく同時押しするように心掛けよう。



◉相手の背後からコマンド投げすると…

ふつう、背後からの投げ技を出すにはL投げやR投げコマンドを使う。しかし実は、どの投げ技コマンド（関節技を含む）でも構わないのだ。下はニーナが背後から蟹挟みを出したところ。コマンドは違うけれど、ちゃんと背後投げが出ていることがわかるよね？（もちろん、相手が振り向いていたら蟹挟みになるぞ）。2種類の背後投げを持っているキングの場合、必ずL投げのハーフボストンクラブになる。これはボタン同時押しの優先順位を考えれば理解できるはずだ。ただしポールらのアルティメットタックルやミシェールの大纏崩捶は、この限りではない。





▶コマンドは蟹挟みのものだが、背後投げの飛びつき前方回転逆三角絞めが出ている点に注目！

◉空中で与えたダメージは少しずつ減っていく

空中で与えたダメージは、その技が本来持っている攻撃力よりも少なめに計算されてしまう。端数が出る関係で正確な数値ではないけれど、1発目は80%、2発目以降は60%ほどになってしまうのだ（プラクティスモードで空中コンボの練習をした人なら知っているよね？）。写真は大纏崩捶からの虎身肘×4を決めたミシェール。虎身肘のダメージが58%になっていることがわかるだろう。つまり、場合によっては手数を増やすよりも、威力の大きい攻撃を1発目に持ってきた方が効果的というわけ。空中コンボを考える場合は、こんな部分にも気を配ろう。



メモリーカードのアイコンもロジャーなのだ

『鉄拳2』のセーブデータは、かわいらしいロジャーマークになっている。画面下に表示されるメッセージもなかなかこっていて、中ボスなどのキャラが使えるようになるたびに文章も変化していくのだ。例えばロジャー＆アレックスが使えるようになった場合は"「アニマルコマンダー」ロジャー乱入！"といった感じ。1人も増えていない時にも専用のメッセージが用意されているから、合計すると14パターンもあるというわけ。みんなは知っていたかな？



◉エンディングは全部で25もあるのだ

メインキャラはもちろんのこと、中ボスやラスボスにまでエンディングが用意されているのはみなさんもご存知のとおり。でも、ロジャーやデビルカズヤのエンディングを見た人ならば、ちょっと疑問に思ったはず。というのも、彼らのエンディングにはアレックスやエンジェルが出てこなかったからだ。ということは……そう、彼らにも専用のエンディングが用意されているってわけ！

▶ロウのエンディング





▼アンナのエンディング

まんが／風上旬

はじめて1・2・3

渡邊警部補の持ってきた写真には少女が写っていた。歳は16〜17、高校生らしく制服らしい紺のブレザーを着ている。「ポリタンこの娘に会ったことないか？」私も探偵という職業柄、人の顔を覚えることには自信がある。（①う〜ん知らないなぁ：67Pへ、②知っている：5Pへ）

Q1 中ボスをマイキャラにする方法とは？

A1 その中ボスに対応しているメインキャラでデビルカズヤを倒す

アーケードモードのラスボスとして登場するデビルカズヤを倒すと、そのとき使っていたキャラに対応した中ボスを使えるようになる(対応表を下に掲載した)。何回コンティニューしても構わないし、難易度やラウンド数にも制限がないので、オプションで難易度を「EASY」に、ラウンド数を「1」に、それぞれ設定しておくといいだろう。

メインキャラを10人とも使いこなせる人は問題ないけれど、そうでない人はズルをしてしまおう。コンティニュー時のキャラ変更を「YES」に設定しておくのだ。そして自分の得意なキャラでデビルカズヤ戦まで勝ち進み、ここでキャラを変更してしまうというわけ。まだゲームをやりこんでなくて「得意なキャラがいない」という人は、下で紹介しているパターンを試してみよう。途中でキャラを変更しても最初に選んだキャラの中ボスが出てくる点と、デビルカズヤには自力で勝たないといけない点には注意！

すべての中ボスが使えるようになると、タイトル画面も微妙に変化する。「TEKKEN2」という文字の中に一八の顔が現われるのだ。「鉄拳」の文字サイズも、微妙に大きくなっているぞ。

メインキャラ	中ボス
平八	リー
ポール	熊
ロウ	ペク
ジャック-2	P.ジャック
ニーナ	アンナ
キング	A.キング
吉光	州光
ミシェール	慶竜
準	ワン
レイ	ブルース


▲ステージ10のデビルカズヤ戦では、わざと負けること。勢い余って勝たないようにね(笑)。



▲出したい中ボスに対応しているキャラに変更する。苦手なキャラでも、ここからは自力で！

◉ロウのダブルサマーソルトキックで勝つ





平八やポール、ニーナあたりも強いけれど、初級者がプレイしても確実に勝てるかというと疑問が残る。メインキャラの中で、もっとも楽に勝てるのはロウだろう。主に使う技はダブルサマーソルトキック。コマンド入力が簡単なこの技だけど、ひたすら連発しているだけでもクリアは可能なのだ。設定が「EASY」ならば、両キックボタンを連打しているだけでも高確率で勝ててしまうほど（ステージ7に準が出てきたりすると分が悪いけど)。ダブルサマーソルトキックの2発目だけが当たったときは、右の連続写真のようにシットストレートレフトサマーにつなげるとさらに効果的だ。このサマーソルトパターンはデビルカズヤにも決まるぞ！

◉リーのレイザーズエッジキックで勝つ




ロウ以上にCOM戦が得意なのがこのリー。レイザーズエッジキックコンボを出し続けているだけで、クリアできるのだから……。ロウでデビルカズヤまで行き、そこから平八に変更して無双連拳を連発していれば、リーを使えるようになるはず。

そのほかでは、ペクのスネイクブレードからのバタフライキックという空中コンボが強い。両キックボタンを連打しているだけで自動的に出る（✚キー操作は必要）のもポイントだ。



Q2 ロジャー&アレックスをマイキャラにする方法とは？

A2 ステージ3をグレイト勝ちしてロジャーを出し、彼に勝つ

体力がわずかしか残っていない状態で勝つと「グレイト！」という声がかかる。これがグレイト勝ちだ。アーケードモードのステージ3でグレイト勝ちをすると、ステージ4にロジャーが乱入してくる。ここで倒せば、彼らをマイキャラ化できるようになるのだ。難易度設定等はどれでもいいので「EASY&1ラウンド」にしておくといいだろう。ロジャーに勝ちさえすれば、ステージ5で負けてしまっても構わないぞ。

ステージ3でのグレイト勝ちについて、もう少しフォローしておこう。"勝てばステージ3をクリア"というラウンドでグレイト勝ちをする」か「グレイト勝ち後、1ラウンドも負けずにステージ3をクリアする」というのが正確な条件なわけだ。つまり、「負け→グレイト勝ち→勝ち」ならOKだけど、「グレイト勝ち→負け→勝ち」ではダメというわけ。1ラウンド設定にしてあれば一発勝負なので関係ないんだけどね！


▲勝利マークの半分のあたりまで減らせば、グレイト勝ちになる。


▲COMに大ダメージを与えたら攻撃を喰らう。

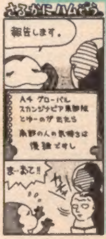

▲ガードしても体力を削れる設定だと、調節が楽。


▲体力がほんのわずかになったら逆襲して勝とう。


▲条件を満たしていればロジャーが乱入してくる。



▲ステージ5以降は関係ないので負けてもOKだ。



まんが／風上旬

はじめて1・2・3

「昨日殺されたよ、彼女」写真を見せられたときから、そんな予感はしていたのだ。「なぜ？」「目下懸命に捜査中さ。彼女の最近の行動を追う内にここに行き着いてね……名前は松崎ユカ。17歳、高校生だ」。3日前、そういえばこんな雨の夜だった。彼女が私の事務所に現れたのも……。(：65Pへ)

Q3 三島一八を使うには?

A3 中ボスを全員出し、中ボスでクリアする

メインキャラ全員でアーケードモードをクリアして、中ボスを10キャラとも使えるようにしておく必要がある。合計20キャラが使えるようになったら、中ボスのうちの1人でアーケードモードをクリアしよう。キャラは中ボスでさえあれば誰でも構わないので、楽をしたい人はリーやペクでプレイするといいだろう。

難易度やラウンド数、タイム、コンティニュー回数といった各種設定に制限はないから、マイペースでのんびりと戦っていこう。中ボスを全員使えるようにするのは大変だからね!



▲ここまでくるのが一苦労。ただし、あとは中ボスでクリアするだけなので楽だろう。

Q4 デビルカズヤを使うには?

A4 三島一八でクリアする

アーケードモードのラスボスとして登場するデビルカズヤ。彼を使うためには、あらかじめ三島一八をマイキャラ化できるようにしておく必要がある。つまり、メインキャラ+中ボス+一八の21キャラを使える状態にしておかなければいけないのだ。メモリーカードがないと出そうと思うたびに面倒な手順を踏むことになるので、持っていない人はこの際購入を考えよう。

条件がそろったならば、あとは一八でアーケードモードをクリアするだけ。各種設定に制限はないので、「EASY」で楽をしちゃおう。



▲デビルカズヤでアーケードモードをプレイすると、ラスボスがエンジェルになるのだ。

一八だけは1P色、2P色タキシード姿の3パターン

アーケードモードの大ボスとして登場する一八は、オープニングでもおなじみのタキシード姿で戦う。実はマイキャラの一八も、このコスチュームで戦うことができるのだ。方法は簡単で、キャラ選択時にスタートボタンで決定するだけ。とはいえ、ロジャーを含む全23キャラをプレイヤーキャラとして使えるようにしておかないとタキシード姿にならない(スタートボタンを押しても反応しない)ので注意! ちなみにキャラ選択時にパンチボタンで決定すると1P色に、キックボタンで決定すると2P色になるぞ。余談だけどロジャーの2P色はアレックス、デビルカズヤの2P色はエンジェルなのだ。



※タキシード姿はチームバトルモードでのみ使用不可。Q4に関してはオプションでオートセーブを〈Yes〉にしておくと楽だ。

Q5 キャラの頭身を変更するには?

A5 セレクトボタンを押したままキャラを選ぶ

PS版『鉄拳2』には、キャラが2段階に膨れ上がるという隠しフィーチャーが用意されている。電撃PSでは1段階膨れ上がったときを〝でかタイプ〟、2段階膨れ上がったときを〝ドでかタイプ〟と呼んでいるので覚えておいてほしい。このようにするには、対戦キャラ名が表示される画面でセレクトボタンを押し続ければOKだ。ただし、中ボスが全員使える状態でないとできないので注意しよう。

これはアーケード、VS、チームバトル、プラクティスの各モードで使用可能だ。





セレクトを押したまま選ぶ



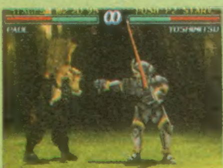


ここでセレクトを押し続ける



プラクティスモードでは…

セレクトボタンを押しながらキャラを選択すればOKだ。メニューを表示させて「プレイヤーセレクト」を選び、セレクトボタンを押しながらキャラを選んでもいい。2P側で同じ操作をすることで、やられ役キャラも大きくなるぞ。



◀〝でかタイプ〟と〝ドでかタイプ〟の競演。

COMの操作するキャラも…

アーケードモードのCOMや、COMの操作するメンバーとチームバトルモードをプレイする時にもこのコマンドは有効だ。対戦キャラ名が表示される画面でCOM側のコントローラのセレクトボタンを押しっぱなしにしておこう。

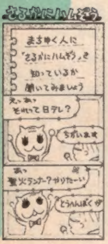

◀ラスボスのデビルカズヤの登場デモも変化する。

デモで対戦中のキャラも…

オープニングCGムービーの合間に挿入されるCOM対COMのデモ戦でも、このコマンドは有効なのだ。デモは1ラウンド勝負なので〝でかタイプ〟にしかできないけどね。キャラ名が出ている画面でセレクトボタンを押そう!



◀両者ともに〝でかタイプ〟なのがわかるかな?



まんが/風上旬

はじめて1・2・3

「って思いませんか? 警部補、みたいなぁ〜」「いいですなぁ。年を取ると女子高生と気軽に話せた高校生に戻りたいなぁなんて思うワケです、みたいなぁ〜」「きっとですね、生徒が水着だと先生の方がいやんマイッチングではないですかね、みたいなぁ〜」「あ、そうかもしれませんねぇみたいなぁ〜」(:19Pへ)

Q6 空中での浮き方を大きくするコマンドとは？

A6 ラウンドが始まるまでセレクト＋↑を押す



浮かせたいキャラ側のコントローラで上のコマンドを入れたら、空中コンボを決めてみよう。右はステップインアッパーで浮かせ、左キックで追い打ちをかけたところ。違いは一目瞭然だよね！　この技はプラクティス、ＶＳ、チームバトル、アーケードの各モードで利用可能だぞ（ただし中ボスが全員使える状態でないとできないので注意しよう）。下は通常時にはつながらない平八の空中コンボ。鬼神拳→左パンチ→雷神拳→崩拳→前進しての破砕蹴と、大技だけで構成しているのがポイント。



Q7 視点を変え、なおかつワイヤーフレームにするには？

A7 L1＋L2を押したままキャラを選ぶ



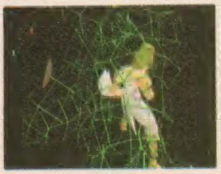
全23キャラが使える状態で上の操作をすると「マイキャラが画面の手前に上半身ズームアップ＋ワイヤーフレームの状態で表示される」ビハインドカメラビューになる。視点が変わり、距離感もつかみにくくなっただけに、簡単な空中コンボですら決めるのは難しいのだ！　これはアーケード(対ＣＯＭ戦のみ)、チームバトル(対ＣＯＭ戦のみ)、プラクティスの各モードで利用可能だ。

同じ操作を２Ｐ側のコントローラでやれば「敵キャラが画面の手前に上半身ズームアップ＋ワイヤーフレームの状態で表示される」フロントカメラビューになる。こちらはプラクティスモードでのみ利用可能だ。

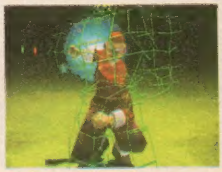
なおこのコマンドは、Ｑ５やＱ６と併用することもできる。あらかじめキャラを〝でかタイプ〟などにしてから、Ｌ１＋Ｌ２でキャラを選ぼう。



▲▶画面の左上にある緑と赤のマーク（チームバトル時の勝利マーク）が両者の位置関係を示している。投げ技が決まると視点が切り替わるのだ。



◀ビハインドカメラビュー。目の前の相手と戦うのは難しいぞ。



◀これはフロントカメラビュー。前にいるワンがマイキャラだ。



Q8 勝ちポーズを選ぶには？

A8 勝利時に特定のボタンを押し続ける











これはアーケード版にもあったウラワザ。試合に勝利した後にボタンを押し続けていることで、特定の勝ちポーズをマイキャラにとらせることができるのだ。しっかりとボタンを押してさえいれば、リプレイ部分をスタートボタンでキャンセルしてしまっても構わないぞ。

左で紹介しているのはミシェールの勝ちポーズ全パターン。ボタンごとに４種類の異なるポーズが用意されていることがわかるだろう。ただし、中には２種類しか勝ちポーズを持っていないキャラもいる。平八やニーナ、キング、準、レイ、巌竜などは□と×、△と◎がそれぞれ同じ勝ちポーズになっているのだ。また、吉光のように勝ちポーズが３種類というキャラもいる。彼の場合、剣をキラリと光らせる□と×、その場に座り込む△、片足で跳ねつつポーズを取る◎という内訳だ。



まんが／ＴＯＭ

はじめて1・2・3

２「大学の方はサッパリだわ。手がかりになるようなモノはまったくなし」お姉さんが帰ってきて報告した。「松崎くんは文学部所属で友人も多く、彼女もいるわ。なぜ行方不明になったのか、誰１人知らなかったわ」……つまりその行方不明の兄を探し出して守れば良いわけだ。（：52Ｐへ）

リズムで覚える

10連コンボ完璧マスター講座

本誌で大好評だった「10連コンボ完璧マスター講座」。今回、全キャラ分を総まとめとしてお贈りするぞ！

この10連コンボ完璧マスター講座では、ボタン連打を基本としている。実際は10回ボタンを押せばいいところを連打するなんて格好悪いと思ってしまうが、これで10連コンボが簡単に出せるんだからお得でしょ？　ボタンの対応表は右の囲みを参照してほしい。ボタンを連打する速さは、コンボの１連目から10連目までが、だいたい４秒くらいと考えよう。そして、句点(､)がある箇所では一息つくこと。いわゆる休符と考えよう。

いろいろとバカっぽい歌詞がついているけれど、これは連打するうえでの単なる目安なので、自分の好きな言葉に置き換えてもらってもかまわないぞ。また、なかなか出なかったり途中で止まってしまう場合は、連打する速さを変えてみよう。意外とあっさり出るはずだぞ。練習用としては吉光が最適。これができたら次はポールで試し、ロウができたら全キャラマスターしたも同然だ！



▲こちらは本誌の10連講座の要領で連打入力。何の問題もなく出せるぞ。



▲こちらはオートで10連。手動で出した場合と何ら変わりはない。

⇨＝レバーを短めに入れる　➡＝レバーを長めに入れる

A＝□　B＝△
C＝×　D＝○
AB＝□△　CD＝×○
AD＝□○

凡例
A B
C D

三島平八（みしま へいはち）



入力	➡B	A	B	B	C	D	D	A	B	A
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力	⇨C	B	B	D	D	A	D	A	B	D
攻撃種類	中	上	上	下	下	中	上	上	下	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力									↘	A
攻撃種類										中
攻撃力										30
入力						↓	B	A	B	A
攻撃種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25

むすこを　たおして　ふたたび　おうざに
⇨➡BABB CDDD DDAA BBAA

みしま　へいはち　ひたすらたたかう　おに
⇨CBB DDDD AADDAABB DD

みしま　へいはち　ひたすらたたかう　パパ
⇨CBB DDDD AADDAABB AA

みしま　へいはち　たたかうたたかう　パパ
⇨CBB DDDD AABBAABB AA

デビルカズヤ［エンジェル］



入力	⇨➡B	A	B	☆B	C	☆D	D	A	B	A
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30

アクマも　テンシも　カズヤの　名をもつ
⇨➡BABB CDDD DDAA BBAA

三島一八（みしま かずや）



入力	⇨➡B	A	B	B	☆C	D	☆D	A	B	A
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力		↓					↘	C	☆B	A
攻撃種類								下	中	不
攻撃力								5	25	30
入力			☆D	D	☆B	D	☆C	☆B	A	
攻撃種類			中	中	下	中	下	中	不	
攻撃力			7	10	5	7	5	25	30	

オヤジを　たおして　つづけて　おうざに
⇨➡BABB CDDD DDAA BBAA

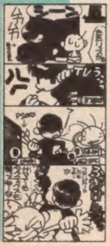
オヤジを　たおして　このまま　おうざに
⇨➡BABB CDDD DDCC BBAA

おやとは　ちがうぜ　このかみがた
⇨➡BADD BBDD DDCBAA

平八の１つ目の10連の場合は、レバー操作の後にすぐボタンを押すと、鬼神拳になってしまうので注意。レバーをずっと押し続けるよう意識していれば、難なく出せるはず。それさえマスターしてしまえば、連打するだけで簡単に10連が決まるぞ！　デビルと一八は平八と違って、何も考えずにレバー操作の後にすぐボタンを押してもかまわない分だけ楽だ。歌詞は違っていてもほとんど平八とボタン操作が変わらないので、どれか１人をマスターしさえすればOKだ。もっとも平八には他に３つ、一八には他に２つ10連があるのだから、必ずしも互換性があるというわけではないが。

しかし、見方を変えれば、平八使いは、一八使いにもデビル使いにも簡単になれるということ。これは10連をマスターすることよりも重要。10連はあくまで牽制として使い、基本はお手玉(空中)コンボと考えよう。牽制用として最適なのは、一八の２つ目の10連。最後にガード不能が入っているため、思いがけず当たったりするぞ！





まんが／TOM

はじめて1･2･3

巨体の体をよく調べると、銅の鍵を発見した。これでどこかの扉が開くに違いない。「その鍵で開くのはこの扉だ！」校舎への扉の前にさっきの巨体よりも大きな男が立ちふさがっていた。「ガッツパーンチ」巨体男が吹き飛んだ。「つ、強えぇ」(①校舎内へ：35Pへ、②巨体２を調べる：47Pへ)

マーシャル ロウ



入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25
入力										
攻撃種類		下	中	上	中	下	中	上	下	中
攻撃力		6	6	8	6	6	6	8	15	30
入力										
攻撃種類								下		
攻撃力								7		

おかねが だいすき すぐくれすぐくれ
ABBB AACC CCDDCCDD

おかねが だいすき すぐくれくれくれ
ABBB AACC CCDDDDDD

どうじょうで、 けんぽうのごくいをでんじゅ
ACBBB CCCCCCDDDDDD

どうじょうで、ひたすら けいこけいこ
ACBBB CCCC CDDCDD

どうじょうで、 ひたすら ひたすらうつ
ACBBB CCCC CCCCDD

リー チャオ ラン 李超狼



入力										
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	8	7	7	10	25

ABBB AACC CCDDCCDD

ロウもリーも連打する速ささえ掴んでしまえば、何の問題もなく成功する。ロウの10連で、途中に入力する⬇は、10連をすべて出し終えるまで押しっ放しにすること。

ニーナ ウイリアムス



入力										
攻撃種類									下	中
攻撃力									5	25
入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30
入力										
攻撃種類	中	上			上	下	下	中	下	中
攻撃力	10	15			9	9	5	6	5	25

わたしはニーナ アンナがきらいよ
ABABC C BBAABBDD

わたしはニーナ アンナをいじめる
ABABC C BBAADDCC

わたしはニーナ アンナがきらいよ
ABABC C BBAABBDD

わたしはニーナ アンナをいじめる
ABABC C BBAADDCC

わたしはいつも いもうといじめる
ABABDDC DDBBDDCC

アンナ ウイリアムス



入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

ABABC C BBAABBDD

を入れる10連は全体的に遅めに、そうでないものは速めにボタンを連打しよう。10連目が蹴り上げで終わるものは、そのまま空中コンボにつなげられるぞ。



ミシェール チャン



入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25
入力										
攻撃種類							中	下	中	投げ
攻撃力							7	5	5	30
入力										
攻撃種類								中	下	上
攻撃力								7	10	25

わたし とくいな きめわざ ぜんそう じゅうじは
BAA BBBB CCCC DDDD DDAA

わたし とくいな きめわざ だいてん ほうすい
BAA BBBB CCCC BBCC BBAA

わたし とくいな きめわざ せんきゅう たいなの
BAA BBBB CCCC BBAA DDCC

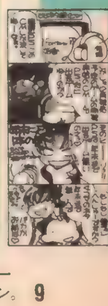
ワン ジン レイ 王椋雷



入力										
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

BAA BBBB CCCC DDDD DDAA

ミシェールもワンも、他のキャラよりも少しだけ速めにボタンを連打しよう。10連目の技が出ずに9連でコンボが止まってしまう場合は、最後のボタンを連打し続ければ（これは他のキャラにも言えること）確実に出すことができるぞ。もっとも、反撃を喰らう可能性が高いので、相手の起き上がりに合わせて10連コンボをスタートさせるなどの工夫が必要だ。後掃腿からの穿弓腿や残月などで、相手の体力を減らしておいてから10連でとどめを刺すのも手だぞ。また10連目の技に、歌詞がそれぞれ対応している部分にも注目してほしい。10連を使い分けるときに役立つはずだ。



まんが／TOM

はじめて1・2・3

「第56代学園覇者のポリタンだな……あるお方の命により、潰させてもらう」「やってみろ」ズシャ！ 一気に間合いが狭まる。圧縮された空気が路地にたまった空気を切り裂き、真空に近い状態を作り出す。キン。勝負は一瞬。お互いにある程度力量はしれている。初太刀で決まる……（：89Pへ）

ポール フェニックス



入力										
攻撃判定	上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力	10	15	7	5	7	4	5	7	8	30
入力			↘							
攻撃判定				中	下	中	上	中	下	中
攻撃力				6	7	8	5	8	10	30
入力				↘						
攻撃判定					中					
攻撃力					30					

あなた ほんとにほんとにかくとうバカ
ABC B A B A DDBBAA

あなたは、かくとうバカかくとうバカ
ABCA DDBBAADDBBAA

これがてっけん
ABCA B

「あなた」の部分は、気持ち速めに入力すれば出しやすいだろう。それさえクリアしてしまえば、ポールの10連はマスターしたも同然だ。相手の起き上がりに合わせたり、瓦割りで相手を崩してから10連をスタートさせるというテクニックもあるぞ。

吉光



入力				↗						
攻撃判定					中	中	中	中	不	不
攻撃力					3	3	3	7	8	30
入力										
攻撃判定	上	中	中	上	上	下	下	不	不	不
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5	8	8	30
入力							↘			
攻撃判定	上	上	中	上	不			中		
攻撃力	20	20	5	6	30			25		

おれは かねもちからしか ぬすみをしないのだ
ABA DDDDDDDD AAAAAAAAA

がんばって、うちゅうにんじゃ よしみつさま
ABA D BBBBBB DAAAAA

がんばって、クニミツたおして
ABA D DDDDAACDCD

ただ はかせの ため
DD BBBB AA

ただ はかせを たすける ただそれだけ
DD BBBB DDDD AAAACDCD

ただ はかせを たすける ただそれだけのために
DD BBBB DDDD AAAAAAAAAA

吉光の1つ目の10連は、きちんと連打していないと6連目と7連目の間に反撃を喰らってしまうので注意。この10連は一番使えるうえに、デビルカズヤにまで有効なので、ぜひスキがないようにマスターしておきたい。これは練習あるのみだぞ。9連目で止まってしまう場合は、他のキャラと同様に最後のボタンを連打し続けること。

ジャック-2



入力										
攻撃判定	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	8	5	7	7	6	6	8	21	25
入力							↗	↘		
攻撃判定	上	中	下	下	下	中			下	中
攻撃力	15	8	5	5	5	8			12	35

おいらの じまんの じゅうれんコンボは さいこう
⇩BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

おいらの じまんの じゅうれんコンボは さいこう
⬇BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

このからだのなかの プルトニウムが すごい
⇦AADDCCDDD AAABBAA ABABAB

このからだのなかの プルトニウムが すごい
⇦AADDCCDDD ⬇AAABBAA ABABAB

プロトタイプ P.ジャック



入力										
攻撃判定	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	8	5	7	7	6	6	8	21	25

⇩BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

熊



入力										
攻撃判定	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	8	5	7	7	6	6	8	21	25

⇩BAAA AAAA BBAABBAA AAABAB

この3キャラとも、多少速めにボタンを連打すること。ジャック-2の2つ目と4つ目の10連に入る⬇は、10連を出し終えるまで押し続けないとダメだぞ。

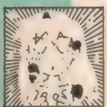
州光

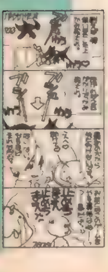


入力										
攻撃判定	上	中	中	上	上	下	中			
攻撃力	10	8	6	9	9	5	5			
入力							↘			
攻撃判定								上	中	不
攻撃力								7	12	25

わたし ヨシミツじまんの かたなが ほしいの
ABA DDDDDDDD AABB CCCB

9連目と10連目の間が長いので、反撃を喰らう確率が非常に高い。うまく出ないときは遅めに連打しよう。





まんが／TOM

はじめて1·2·3

「あ、このゴマせんべいおいしいですよ」「もしかしたら、今回のひき逃げ、事故じゃないかもしれませんよ」「な、なぜだいポリタン？」「いや、このゴマせんべいおいしいですな」あまりに不自然なことが多すぎる。「目撃者も含めて大運動会のスタッフ全てがグルだとは考えられませんか？」（：39Pへ）

キング



入力									↗	
攻撃種類										中
攻撃力										23
入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	6	6	5	5	5	7	30
入力				↘						
攻撃種類					上	中	下	下	下	投げ
攻撃力					8	10	5	5	6	30

よいどれ キングは メキシコの せんしゅ
ABAA BBBB DDDDD AACC

よいどれ キングは メキシコの レスラー
ABAA BBBB DDDDD AAAA

よいどれ なんだけど メキシコせんしゅ
ABAA CCCCC DDDDAACC

よいどれ なんだけど メキシコレスラー
ABAA CCCCC DDDDAAAA

よいどれ なんだけど こどもたちがだいじ
ABAA CCCCC DDCDBBABABAB

A.キング



入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	15	10	8	8	5	5	5	7	25

ABAA BBBB DDDDD AACC

「よいどれ」の部分を多少速めに、「メキシコ」の部分を多少遅めに入力すればOK。1つ目～4つ目はそのタイミングで何とかなるだろうけど、5つ目は「こどもたちが」の部分を正確にボタン入力すること。

白頭山



入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25
入力		↘								
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	不
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

おれの あしくせ わるさは いちばんだぜ
DCD CCCCC CCCCC CCDDCC

つねに けりくせ わるさは ゆうめいだぜ
DCC DDCC CCCC DDCCCC

おそらく一番最初、もしくは吉光の次にマスターしやすいのがペクの10連だろう。気をつけることはボタンを連打する速さだけ。それ以外には、な一んにも考えることはないのだ。しかも強い！　初心者にもオススメだ。

風間準



入力										
攻撃種類	中	上	中	中	中	下	中	下	中	中
攻撃力	15	10	8	8	6	5	7	7	25	25
入力			↘							
攻撃種類				中						
攻撃力				10						
入力										
攻撃種類						下	上	上	下	上
攻撃力						7	5	8	21	24

わたしは くつした まいてはくのがすき
⬇NBAAA AABB AAADDCCCDCD

わたしはジュン
⬇NBAAAC

わたしは くつした ひざまであるのよ
⬇NBAAA AABB ADADADADAACDCD

Nはレバーニュートラルという意味。つまり、立ち上がり途中から10連がスタートする。これさえうまくいけば、あとは左パンチ＋右キックや、両キックの同時押しを確実に出すこと。おバカな歌詞の通り入力しよう(笑)。

雷武龍



入力								↗		
攻撃種類									下	上
攻撃力									7	35
入力										
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	中	中	上
攻撃力	10	8	7	8	6	6	10	6	6	30
入力				↘						
攻撃種類					中	中	下	下	中	
攻撃力					9	10	11	12	21	

スーパーポリスの へんげんじざいな けんぽう
ABAACD BBAADDAA BBCC

スーパーポリスの へんげんじざいな あしわざ
ABAACD BBAADDAA DDDD

スーパーポリスレイウーロン、だれにもまけない
ABAACDCDCDCDCDCDCDCD AAAAAABB

両キックボタンを確実に同時押しできるようになっていればOK。あとは「ポリスの」の部分の無入力状態の長さを掴むこと。これさえうまくいけばあとは問題なし。ただしレイの10連は、基本的にあまり使えない……。



ひとくちコラム

当初、10連コンボを正確に伝えるには「楽譜が必要だ」と思ってたんですよ。しかし楽譜を読める人間がそんなにいるとは思えない。そこで、複雑な音符と音符の間を、ボタン連打で埋めることを思いついたんです。でも連打するだけだと「B×4、D×6」などは訳がわからなくなってしまう。そのためおバカな歌詞がついたんですね。最初は恥ずかしくてしょうがなかったけど、皆さんのハガキやパソ通の書き込みに励まされました。ありがとうございます。今回でマスター講座はおしまい。またこんな記事がやりたいな。　(IZUNA)



まんが／宮須弥

はじめて1・2・3

奥に行けば行くほど、研究所内はボロボロだった。「これは……一体なんだ？」とてつもない力が様々な所に加わっている。「？」部屋の隅にあった、まだ生きていそうなパソコンの電源を入れる。「やっぱり」所内のパソコンはLAN（小さな地域でのパソコンネットワーク）でつながっていた。(：92Pへ)

コマンド投げ完璧マスター講座

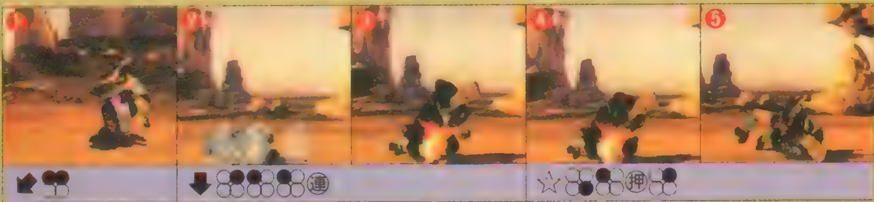
ポイントとなる部分を、写真とともに紹介していこう。コマンドを入力するタイミングが技によって大きく異なるので、プラクティスモードで何度も練習して身につけていきたい。なお、コマンド欄に㊢とあるのは、直前に書かれているボタンを押しっぱなしにするという意味。同じく㊯とあるのは、直前に書かれているボタンを連打するという意味だ。あらためて入れ直しても構わないが、ここで紹介している入力方法にした方がより確実に出せるはず。

※コマンドの☆印はレバーニュートラルを表わします。

闇雲絞め

アルティメットタックルが決まったら(❶)、画面が切り替わるあたり(❷)からコマンドを入れはじめよう。コマンド後半の左パンチボタンは、ポールが馬乗りになって左パンチを1発出すまで(❸)連打しておくといい。この間、✚キーは⬇に入れ続けておくことを忘れないように！　そして、2発目の左パンチを出すあたり(❹)から残りのコマンドを一気に入力するのだ。ここでは✚キーを一度ニュートラルに戻す必要があるけれど、あわてないように落ち着いて操作しよう(とはいえ、この2発の左パンチはそう間隔が開いているわけではないので、画面をしっかりと見て心の準備をしておく必要はあるぞ)。また、最後から2番目の左パンチボタンを押しっぱなしにして、最後に右パンチボタンだけを押すようにするのもポイント。この方が出しやすいからだ。

この技は、ダッシュからのタックル後に決めることもできる(闇雲もOK)。覚えておくと役立つだろう。

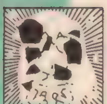


膝地獄

1発目はコマンドさえしっかり入れてあれば問題なく出てくれる。つかまえる前にしゃがみダッシュをする関係で、相手との間合いが多少開いていても投げが決まるのだ。2発目の入力方法は大きく分けて3パターンある。1発目の入力直後に入れる、短い声を出したとき(＝半回転前／❷)にコマンドを2回続けて入れる、長い声を出したとき(＝半回転中／❸)に入れる、の3つだ。成功率はそう変わらないので、自分に合ったものを利用しよう(初心者ならば、2回続けて入れるパターンがいいかも？)。以後、ブルースがヒザを出すたびに3、4発目を入力しよう。ヒザを相手に突き立てる直前にコマンドを入れはじめてもいいし、写真のようにヒットマークが出た直後に入力しても(時間がかかりすぎなければ)いい。自分に合ったタイミングでコマンドを入れよう。

2発目のヒザが当たった時点で、膝地獄のコマンド入力がすべて完成している必要がある点に注目！





スタイナースクリュードライバー

コマンド入力は決して難しくない。相手を投げ始めたとき(❶)から、持ち上げ切る直前(❷)までにコマンドを完成させればいいからだ。両パンチボタンの入力タイミングは、最後の⬇と同時に押さなくても構わない。ただし、✚キーが下方向に入っていない(ニュートラルに戻っているなど)と出せなくなるので、そこには気をつけよう。

この技は通常投げであるブレンバスターからの派生技なので、投げ抜けされる可能性があるぞ。



ハーツシュメントメガトン

左腕で相手をつかんだ直後(❶)から右腕を上げるまで(❷)にメガトンパンチ部分の入力を完成させる必要がある。相手を持ち上げるときに、P.ジャックが右腕を下→上と動かす点に注目していよう(プラクティスモードのリプレイ機能でチェックするといい)。時間的にもかなりの余裕があるから、あせらずに入れれば問題ないはず。投げ部分から一気にコマンドを入れても構わない。

この技も投げ抜けされる可能性がある。





まんが／宮須弥

はじめて1・2・3

「ポリタン、キミを松崎圭太郎殺害の容疑で逮捕する」あの研究所で人が死んでいると通報があったらしい。私が守らねばならなかった男は既に事切れていたのだ。「所内には誰もいなかった。キミが犯人でない証拠がないのだ」渡邊警部補と共に乗ったパトカーは管轄の警察署に向かう。(：57Pへ)

裏閂鷹羽絞

掌握が当たったときのヒットマークが消える前（❷）に、立逆脇固のコマンドを完成させるようにしよう。掌握からの立逆脇固を、1つの技（コマンド）として考えると気分的にも楽だろう。裏閂鷹羽絞のコマンドを入れるときは、立逆脇固を決めたときのニーナ（アンナ）の左足の動きに注目するといい。❸から❹にかけて左足を前に踏み込んでいるけれど、この踏み込んだ左足が地面につく前にコマンドを完成させるようにするのだ。

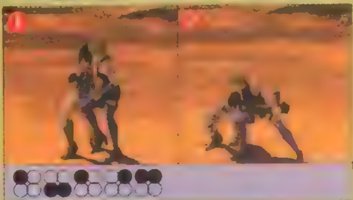
掌握からの首刈十字固は立逆脇固と、立逆脇固からの捨逆脇固と閂投げ（アンナのみ）は裏閂鷹羽絞と、それぞれ同じタイミングで出せる。裏閂鷹羽絞が出せるようになれば、これらの技も出せるようになっているはずだ。



⇩⇦⇨

首捻顔固

腕拉腹固は立逆脇固と同じタイミングで。首捻顔固は腕拉腹固の2発目（❷）のヒットマークが消えるまでに入力し終えること。腕拉腹固の1発目が決まる前（❶）に全部入れても構わない。



腕拉裏十字固

腕拉立ち十字固は立逆脇固と同じタイミングで。腕拉立ち十字固を入れたら、すぐに腕拉裏十字固を入力しよう。前半部分をまとめて「⇩⇦⇨両パンチ同時押し×3、右キック…」としてもいい。



㊎（3回以上）

回転アキレス腱固

蟹挟みからのアキレス腱固は、下のようにコマンドを再構成すると出しやすい。✚キー操作と両キックボタン同時押し×3（タイミング合わせ用の余剰分を含む）を最初にまとめて入力し(❶〜❷)、その後にアキレス腱固の残りの部分を入れるのだ(❷〜❸)。右キックボタンと右パンチボタンを押しっぱなしにするところと、左パンチボタンを連打するところがポイント。

回転アキレス腱固のコマンドは、蟹挟みからアキレス腱固に行く途中の腰を落としたあたり（❸）から入れても決まることがあるが、相手を地面に倒してから（❹）入れた方が成功率が高いようだ。❹の土煙が消えた直後から一気にコマンドを入れても出すことができる（時間的にそう余裕がないため、速く入力する必要はあるが）。

飛びつきアキレス腱固から回転アキレス腱固へと連係させる場合も基本は同じ。ただ、少しだけ早めにコマンドを入れはじめた方がいいだろう。



⇩⇦⇨×3　押　押　連　（見てるだけ）

前転腕十字固

相手を蟹挟みではさみつける前（❷）に前転腕十字固のコマンド入力を完成させておく必要がある。タイミングが他の技よりも速いので、蟹挟みと前転腕十字固のコマンドを一気に連続して入力するつもりでやると成功しやすいだろう。



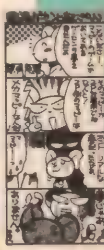
膝十字固

蟹挟みからアキレス腱固へのつなぎ方や、膝十字固のコマンドを入れるタイミングは、回転アキレス腱固のときと同じ。ポイントとなるのはコマンドの入力方法だけだろう。といっても特に難しいわけでもないので、問題なく出せるはず。



押　連





まんが／宮須弥

はじめて1-2-3

再度インターネットにアクセスすると、今度は大学の学部からパーソナルデータを引き出してみた。どう見ても彼はいたって普通の大学生でしかなかった。行方不明になるような怪しい要素はこれっぽっちも見あたらない。女関係ではないかという書き込みもあったが、彼の個性にいまいちかみ合わなかった。（：46Pへ）

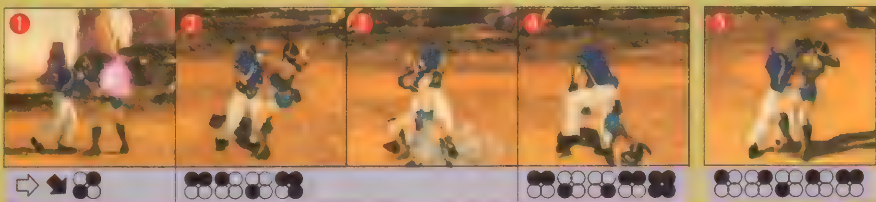
ワンダフルメキシカンコンボ

２発目のバックドロップは、１発目のしゃがみダッシュからの投げ（リバースアームクラッチスラム）が決まった時点で入力する。あとは、前の技の出かかりにコマンドを入れていけばOKだ。❸はジャーマンスープレックスの出かかり、❹はパワーボムの出かかりなので、それぞれの動きを覚えておこう。ジャーマンスープレックスからパワーボムにいくときに、キングが起き上がる動作をする関係で若干の間ができる点には注意！　技ごとの動きをくわしく知らなくても「地面に相手を叩きつけた後のモーション」に入力すればいいので、あせらないことが大切だ。コマンドを２回ずつ連続して入れることで、成功率をアップさせることもできるぞ。



スタンディングアキレスホールド

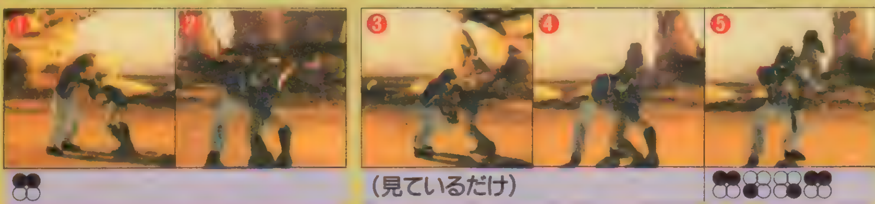
⇨➘という操作は２Ｐ側で「立ちガード→しゃがみガード」をするのと同じなので、難しく考えないように。ここからの関節技はすべて同じタイミングでいい。スタンディングアキレスホールドで相手の足をつかまえたら（❸）インディアンデスロックのコマンドを入力（❺のＳ．Ｔ．Ｆやスコーピオンデスロックも同じタイミングで）。時間的に余裕があるので、相手が地面にバウンドした後（❸）にコマンドを入れはじめても構わない。ロメロスペシャルのコマンドは、キングが相手をまたいで左足を地面につける（❹）あたりで入力しはじめるといい。



ジャガードライバー

アーチロックフェイスバスターは、ジャガードライバーが決まってから（❶）相手の足が浮くまで（❷）に入力を完成させよう。相手を投げる動きを見せたら、すぐに両パンチボタンを連打してもいいだろう。

ボストンクラブは、相手の体が地面と平行になるあたり（❸）からコマンドを入れはじめよう。それまでは見ているだけだ（入力が早いとアーチロックフェイスバスターになってしまうため）。コマンドは超速攻で入力する必要があるのでよく練習しておこう。ボタンコンフィグを利用すれば「Ｌ２→⊗→◎→Ｌ２」ですむので楽だ。

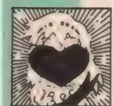


グランドスマッシュ

グランドスマッシュがカウンターで入ると、相手は前のめりに崩れ落ちる。❷の段階までに入力を終えていないとジャガーバックブリーカーが出てくれないので、カウンターかどうかを瞬時に判断できる目を養う必要がある（カウンターになるのを信じて連打してもいいけど）。

ジャンピングパワーボムは、ジャガーバックブリーカーからの派生技。相手をかついだらコマンドを一気に入力しよう。操作自体は❹と❺の間に完成させればいいのだが、コマンド受付許容時間が短めなので、正確な操作が要求される。ニュートラルの入力には特に注意しよう。







まんが／宮須弥

はじめて 1·2·3

埃の加減からいってここ２〜３日の出来事なのは間違いなかった。と、左の壁で血痕がとぎれている。調べてみると微妙だが、壁にズレを発見できた。ズッ……壁が奥に吸い込まれる。血痕がなければ気付かなかったかもしれない。明かりがないだけで空調はきいている。完全な隠し部屋だった。（：77Pへ）

オクトパスホールド

この技はアリキックがカウンターで決まらないと出せないので注意。オクトパスホールドコマンドの最初の右キックボタンは、アリキックの4発目と併用することができる。下はそれを利用した入力方法だ。❸を入れる前に、ほんの一瞬だけ待つのがポイント（❶〜❷の段階で4発分入力しても構わない）。❸の入力はキャラの動きを見てからよりも、アリキックからテンポよく一気に入力した方が高い確率で出せる。はじめはこちらでいこう。



コマンド投げからの投げ抜けについて

下で紹介しているコマンド投げは、かけられた方が特定のコマンドを入力することで投げ抜け（返し技を出す場合もある）できるものだ。タイミング的に余裕があるものがほとんどだが、2つのボタンを同時に押さないといけないため、あせって失敗することも多い。抜けるためのタイミングと、押すボタンをしっかりと覚えておきたい。

ワンダフルメキシカンコンボ

バックドロップ、ジャーマンスープレックス、ジャイアントスイングの3つの技で投げ抜けが可能。それぞれの技を出そうとした瞬間に下の投げ抜けコマンドを入れよう。コマンドが2種類ずつあるのは、リバースアームクラッチスラムの入力コマンドが2種類あるため。ボタン同時押しに注意しつつ（重要！）、連打していこう。



スタンディングアキレスホールド

相手の出す技によって投げ抜けコマンドも異なってくる。コマンドは順にインディアンデスロック、スコーピオンデスロック、S．T．Fに対応している。余力があれば順番に連打したいところ。



半殺

相手の出す技によって投げ抜けコマンドも異なってくる。コマントは順に首刈十字固、立逆腕固、腕拉腹固&腕拉立ち十字固から抜けるためのもの。ヤマをかけて1つだけ連打するのも悪くない!?



[illegible]地獄

3発目の回し右膝蹴りを出すときのみ返せる。下の写真のときに、2種類の投げ抜けコマンドを順番に連打していこう。



フィギアフォーレッグロック

返せるタイミングは、フィギアフォーレッグロックが決まった瞬間のみ。連打しておいて、返せることを祈るだけかも!?



[illegible]

全キャラ中、ポールだけが返すことができる。タックルで倒された時点でボタンを連打していれば高確率で返せるはず。







まんが／宮須弥

はじめて1・2・3

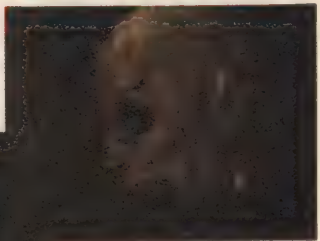
彼女が守って欲しいと言っていた兄は、海明大学3年の松崎圭太郎に違いなかった「お姉さん、大学を頼む」「はい」助手のお姉さんに大学の調査をまかせて、私はもう1度パソコンに向かって、今度は松崎圭太郎をメインにデータを検索し始めた （：26Pへ）

バイオハザード

●発売日／'96年3月22日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／サバイバルホラー
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

持てる力のすべてを動員して悪夢の夜を生き残れ！

1998年7月、謎の猟奇殺人事件が世間をにぎわしているアメリカはラクーンシティ。同市警特殊部隊S.T.A.R.S.は、犯人が潜むと思われる鬱蒼たる森に隠された巨大な洋館へと調査隊を派遣する。その途中、先行している部隊からの連絡が突然途絶えてしまうというアクシデントが発生。任務の目的を彼らの捜索に変更したS.T.A.R.S.アルファチームは、敷地内を探索中、謎の生物の襲撃を受ける。命からがら逃げ込んだ屋敷内は、異形のモンスターが徘徊する悪夢の館だった!! ……というオープニングで幕を開けるサバイバルホラー、『バイオハザード』。多くのユーザーを恐怖にふるえおののかせたこのゲームの攻略法をここに一挙大公開!! もちろん、全フロアのマップも完全収録しているぞ。このページを読めば、キミも悪夢の夜から脱出できること請け合いだ。感動のエンディングまであとわずか。さぁ、コントローラを握りしめ、館の探索に乗り出そう。神のご加護が、キミとともにありますように……。



▲館にて待つ異形のモンスター。キミはこの恐怖に耐え、生きて脱出することができるだろうか。



◀戦うばかりが能じゃない！ 時には敵に背を向ける勇気も必要だ。

クリス=レッドフィールドでクリアを目指す!



ゲームをプレイするのに男性キャラクターを選んだ場合、彼、クリスがプレイヤーの分身となる。選択時にHARDと表示されていることからわかるように、彼でのプレイは困難の連続となる。細かな作業が苦手なことや、登場する敵の数が圧倒的に多いこと、強力な武器であるグレネードガンを入手できないことなどがその理由といえる。あらゆる局面でパートナーの助けが必要になるのだ。攻略には、より緻密な戦略が必要になるぞ。ただしその反面、武器の扱いに長け、体力面でも優れている彼は、なかなか死なないという特徴も合わせ持っている。体力にモノをいわせたパワープレイが可能なのだ。死んだら即ゲームオーバー、しかもセーブ回数に制限ありというゲームシステムから考えると、これはかなり有利といえるだろう。

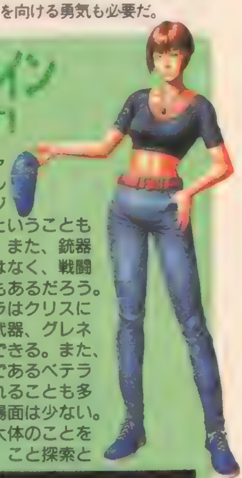


パートナー▶レベッカ=チェンバース



クリスの探索を手伝ってくれるのは、新人のレベッカ。細かい作業を、不器用なクリスに代わってやってくれるのだ。彼女の助けなくしては、ゲームは絶対にクリアできないぞ。

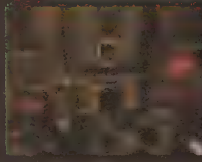
ジル=バレンタインでクリアを目指す!



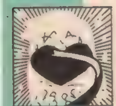
ゲーム開始時に女性のキャラを選択すると、彼女、ジルでプレイすることになる。ジルはクリスに比べて、女性ということもあり、体力面でかなり劣る。また、銃器の扱いもクリスほどうまくはなく、戦闘時には手こずらされることもあるだろう。もっとも、登場する敵キャラはクリスに比べると少ないし、強力な武器、グレネードガンを入手することもできる。また、ピンチの時にはパートナーであるベテランのバリーが助けに来てくれることも多いので、苦労する、という場面は少ない。また、手先が器用な彼女は大体のことを自分自身で解決できるので、こと探索という点ではクリスに比べると格段に楽なのだ。これが、彼女でのプレイがEASYとされているゆえんだろう。最初のプレイはジルで始め、このゲームの操作に慣れておくといい。

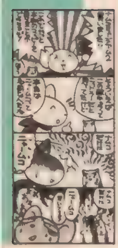


パートナー▶バリー=バートン



ジルのパートナーはベテランのバリー。途中不審な態度を見せることもあるものの、要所要所ではジルを助けるために活躍してくれる。彼の助けを得ればクリアも楽になるぞ。





まんが／宮須弥

はじめて1・2・3

「全く、最近の若い者は礼儀ってモンを知らない」睡眠は私の大切な脳細胞をいたわるための、必要不可欠な休息だというのに……。目が覚めてしまったのものは仕方がない。事務所の隣の部屋に住んでいるお姉さんを呼び出して、ウォッカでも飲むことにした。カラン。氷がグラスの中で音を立てて溶ける。（：20Pへ）

モンスターとの戦いに勝ち残るための4つのポイント

◉序盤は弾薬を節約する

何度かプレイを重ね「アイテムの置いてある位置なんてばっちり覚えてしまったよ」なんて場合はいいんだけど、初めてプレイするときに困るのが使用回数に制限のある銃器用の弾薬。弾がなくなってしまっては、せっかくの銃器も無用の長物と化してしまうのだ。特にプレイ開始直後は、弾丸装填数15発のベレッタしか持っていない（クリスにいたっては、これすら持っていない）。これでは、最初に出てくるゾンビを2～3体葬ったところで弾薬が切れてしまい、今度はこちらが葬られる番になってしまう。そんなことにならないためにも、弾薬は1発1発をとにかく大事にするようにしよう。後半になれば弾薬にも余裕がでてくるが、それまでは我慢。このゲームの目的は敵を一掃することではないのだ。避けられる戦いは極力避け、弾薬はいざというときのために余裕を持たせておこう。また、ボスキャラによっては苦手とする武器がある。有効な武器を使って、少しでも弾薬を節約しよう。こういうことが、長く生き残るために重要なのだ。



▲クリスは、序盤はナイフで戦いたい。ショットガンの弾などは、ジルより入手が難しいのだ。



◀残弾数のチェックもこまめに。戦闘中に弾を込めている暇はないぞ。

◉音を頼りに敵をさがす

左下、「見えないアイテムをさがす」という項目と重複するのだが、このゲームでは視点が自分の意志とはまったく関係なく切り替わる。これによってまるで映画を見ているかのような臨場感とか迫力が実現しているわけだが、そんな悠長なことを言っていられない場合もやっぱり存在する。敵との位置関係を把握したいときがそれ。特にアップになっている視点のときがそうで、例えばすぐ近くに敵がいたとしても、敵のいるのがその視点の外だった場合、こちらからはまったくわからないのだ。そんなときでも敵はこちらに襲いかかってくるのだから、これはまったく不利というほかない。だが、そんな見えない敵に備える術がないわけではないのだ。それは、音。目に見えなくても、敵が近くにいればその足音などが聞こえるのだ。そんなときは来た道をいったん引き返し、戦闘態勢を整えよう。例えばハンターなど、動きの素早い敵が相手のときは苦しいものもあるが、それでも完全に不意をつかれるよりは、はるかにマシなのだ。



▲例えばこんなところ。ほらね、この写真を見ただけじゃ敵がいるのなんかわからないでしょ？



▶でも、音は聞こえる。そんなときは戻って武器をかまえ、敵の接近を待つのだ。

◉見えないアイテムをさがす

このゲームでは、場面に応じて視点がぐりぐり変わる。大体重要なアイテムがある場所ではそのようにアップの視点になることが多いのだが、ロングに引いた視点の場所でも、アイテムがないというわけではない。そういう場合、あるのはたいていハーブとかベレッタのマガジンとかなんだけど、それでも見つけられないよりははるかにマシ。特に、体力が危険な場合や弾薬切れで困っているときなどは、これで命をつなげる場合だって少なくないのだ。しかも、これらのアイテムは目に見えない場所、例えばベッドの物陰とか陳列棚の下などにあることが多い。かなりカンに頼る部分も大きいけど、それでもちょっとでも不審に思うことがあったら、とりあえずそこへ行ってコントローラのボタンを押してみるとか、キャラを操って棚を押してみるとかいうアクションをとってみよう。たとえそれが無駄に終わったとしても、失うものなど何もない。その小さなアクションが、ひいては命を長引かせることだって十分考えられるのだから……。



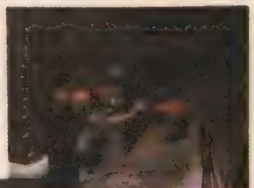
▲こんなところにもアイテムはある。こまめなチェックが命を長らえさせるのだ。



▶棚を見かけたら即チェック開始！　結構いろんなものが見つかるのだ。

◉回復エリアをつくる

館内の所々に置いてある各種のハーブ、これは体力を回復してくれたりするありがたいアイテムだ。それぞれ色によって効果が違い、グリーンは体力回復、ブルーは毒消し、レッドはグリーンと混ぜ合わせることでその効果を飛躍的にアップしてくれる。これらのハーブは1カ所にまとまって置いてあることが多い。敵の攻撃を受けて体力がピンチになったときでも、そこまでたどり着けさえすれば、生きながらえることが可能なのだ。というわけで、そういうエリアは確実に覚えておくこと。これがまず第一。で、第二。たとえその場所を覚えておいても、そこにたどり着く前に敵に襲われ、やられてしまったのでは元も子もない。よって、回復エリアの周辺にいる敵は、余裕のあるうちに一通り倒しておく。このゲームでは、基本的に一度倒した敵が復活することはないので、安全に回復しに戻ることができるのだ。ただしこの場合、敵には確実にとどめを刺しておくこと。もし討ち漏らしていた場合、油断しているところを襲われかねないからだ。

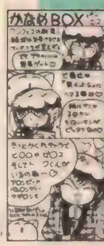


▲より安全に回復するために、まわりにいる敵はあらかじめ一掃しておくのだ。



◀ハーブは基本的に1カ所にまとまって置いてある。この場所を覚えておくことが大事だ。





まんが／白虎かなめ

はじめて1・2・3

「しかし、ベロベロといえばベロベロですが、サクマドロップのハッカは入ってなくてもいいと思いませんか？」「ハッカですか……難しい問題ですな。アレがないと最後の楽しみがなくなってしまう感じはしませんか？」「確かに。アレがあるとドロップがいつまでも残っている感じはしますね」（：53Pへ）

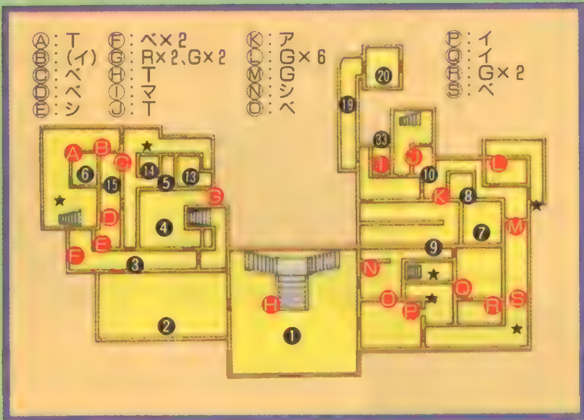
全エリアのマップをここに大公開!!

マップ中のアルファベットはそれぞれアイテムのある場所を表している。文字はそれぞれ、T…タイプライター、イ…インクリボン、G…グリーンハーブ、B…ブルーハーブ、R…レッドハーブ、ベ…ベレッタのマガジン、グ…グレネード弾、火…火炎弾、硫…硫酸弾、コ…コンバットナイフ、シ…ショットガンの弾、マ…マグナム弾、救…救急スプレー、ア…アイテムボックスを表しているぞ。なお、( )内はジルでプレイした場合に入手できるアイテムだ。

●マップ上の数字はエンディングまでの基本的な行動順を表し、P18～23の番号に対応しています。

洋館1階

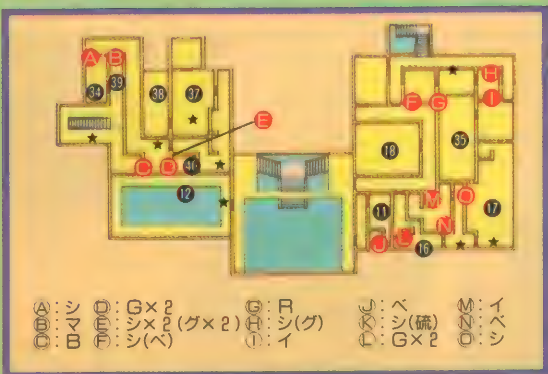
ここがゲームのスタート地点だ。まずはここから脱出するために、いくつかの謎を解いて4つのクレストを入手しよう。寄宿舎で兜のカギを入手したら、再びここに戻ってくることになる。今度は地下を含め、中庭の地下へ行くためのアイテムをさがすことになるのだ。2度目は敵も強力になっているぞ。



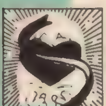
①ゲームが始まって最初に訪れるのがここ。クリスの場合、最初のイベント後、ここでベレッタを入手できる。
②ここにエンブレムがある。その場所にゴールドエンブレムをはめ込めば盾のカギが入手できる。⑫で彫像を落とせば、青い宝石も入手できるぞ。
③ここで最初のイベントが起こる。
④奥にある棚を動かし、楽譜を入手する。これをピアノの前で使うと⑤に行けるようになる。
⑤ゴールドエンブレムを入手できる。脱出するためには、その後にエンブレムをはめ込む。
⑦ショットガンを入手できる。ショットガンが置いてあった場所に壊れたショットガンを設置すれば、⑧のトラップは発動しない。
⑧⑦でショットガンを取ってそのままにしておくとトラップが作動する。
⑨スタークレストが入手できる。
⑩除草剤が入手できる。
⑬部屋の入り口近くにある機械に除草剤を使えば、噴水の奥にある鎧のカギが入手できる。
⑭青い宝石を使えばウインドクレストが、赤い宝石を使えばコルトパイソンが入手できる。
⑮壊れたショットガンが入手できる。
⑲4つのクレストをそろえ、それをすべて壁にはめ込めば扉が開く。
⑳階段を棚の下に押していってそれに昇れば、棚の上から4角クランクが入手できる。
㉝最後の書(上)、すなわちオオワシのメダルが入手できる。

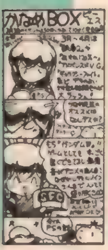
洋館2階

洋館の1階と同じく、ゲームの序盤では4つのクレストをさがすために奔走することになる。1階よりも複雑な構造の部屋が多いので、敵と戦うときには注意が必要だ。1度目、2度目とも、このフロアの右側の方で大蛇のボス、ヨーンと戦うことになるぞ。万全の態勢で戦いに挑もう。



⑪ジルの場合のみ、3種類の弾丸を装填することができる強力な武器、グレネードガンが入手できる。
⑫ここの彫像を手すりの隙間から下に落とせば、②で青い宝石を入手できる。
⑯ここで通信機を入手できる(こともある)。
⑰ヨーンとの第1回戦。倒せば部屋の奥でムーンクレストを入手できる。
⑱彫像を動かして床に開いた穴を封じた後、同じく床にあるボタンを押せば部屋の奥の戸棚が開き、サンクレストが入手できる。
㉞部屋の電気を消せば、鹿の剥製の目玉になっている赤い宝石を入手することができる。
㉟ヨーンとの第2回戦。倒せば床に開いた穴から下に下りることができる。そこで墓石を調べると、洋館地下へ行けるようになる。
㊲壁にある彫像のボタンを押すと部屋の片隅にライトがともる。そこに彫像を移動させればMOディスクが入手できる。また、部屋の奥にある棚を動かせば㊳への隠し扉が現れる。
㊴バリーにパスコードを聞けば扉が開く。
㊵バッテリーが入手できる。





まんが／白虎かなめ

はじめて1·2·3

そこには……獣人とかゴリラとかそういったモノが、無差別に大暴れしていた。明らかに鉄とわかる扉をぶち折り、コンクリートに傷を付ける。その姿は化け物以外の何者でもなかった。研究員らしい白衣の男たちがチリヂリに逃げまどう。ガッ！　振り向こうとした瞬間、後頭部に何かがぶつけられた……。

(：59Pへ)

中庭地上



基本的には、洋館と寄宿舎をつなぐただの通路的な意味合いが強い。が、中庭地下から昇ってきたときは、最後の決戦の場、研究所への入り口にも変わるのだ。

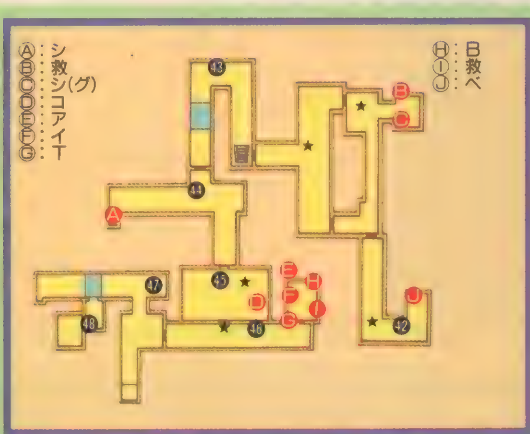
㉑最初に訪れた時点ではここのエレベータは動かない。素通りして結構だ。この先にある水門を４角クランクで開けば、㊶への通路が現れる。

㊶㊵で入手したバッテリーを設置すれば、㉑へ通じるエレベータが動くようになる。そうなったら再び４角クランクを使い、前に開けた水門を閉じる。これで上から流れてきていた水が止まり、中庭地下へと通じるハシゴが利用できるようになるのだ。

㊾中庭地下での行動をすべて終えたら、㊼のエレベータに乗ればここに出てくる。中央にある泉のまわりにオオワシのメダルとオオカミのメダルを使えば泉の水が引き、さらに下へと通じるエレベータが姿を現すのだ。このエレベータに乗れば、すべての謎が明らかになる最後の決戦の場、研究所へと行けるようになるのだ。ちなみに、ここにある扉はいわくありげだが、開かないぞ。

中庭地下

さまざまなトラップが行く手を阻む、中庭の地下エリア。ここでは、ブラヴォーチームの最後の生き残り（レベッカを除く）、エンリコに会うことができる。



㊷ここには、S.T.A.R.S.ブラヴォーチームリーダーであり、最後の生き残りでもあるエンリコがいる。ここでのイベントを終了すると、その先の通路で６角クランクを入手することができる。なおこのイベント後、フロア内にハンターが多数出現するので注意が必要。

㊸ここで６角クランクを使えば、先に通じる通路ができる。

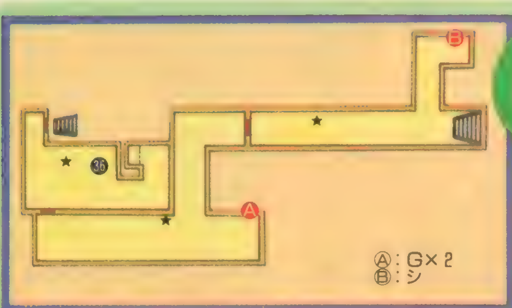
㊹この通路の先にある大岩は、近づいて背中を見せるといきなり転がってくる。潰されると１撃でゲームオーバーなので注意が必要。なお、このトラップを作動させないと先に進む通路ができない。なお、大岩があった先にはアイテムがあるが、これに近づくとハンターが姿を現す。無駄な戦闘を避けたいのなら、無視した方が得策だろう。

㊺この部屋には大グモのボスがいる。３方向弾を撃ってくる強敵だが、ジルでプレイしている場合グレネードガンに火炎弾を装填しておけば１発で倒せるのだ。また、大グモを倒すと小グモがわらわらとわき出てくる。踏みつければ倒すことは可能だが、数が尋常でないので、大グモを倒したらいったん部屋を出て、再び入り直そう。そうすれば小グモは消えているのだ。向かいの扉を覆っているクモの巣は、コンバットナイフで切除すれば通れるぞ。

㊼まず６角クランクを使って通路を作る。その後、㊹と同じトラップがあるのでそれを作動させ、避ける。その先にMOディスクがあるのだ。

㊽この部屋に最後の書（下）、すなわちオオカミのメダルがある。これを取るためにはまず彫像を移動させ、その後６角クランクを使って壁から引き剥がし、それを押してライティングポイントに押していけばOKだ。

洋館地下1階



洋館最後の探索場所への通路。ただし、ジルならバリーにパスコードさえ聞いておけば、ここに来る必要はないのだ。

㊱大ヘビ、ヨーンとの２度目の戦いがすむと、床に開いた穴からここに来ることができる。クリスの場合、ここにあるエレベータを使わなくては洋館２階の左奥に進むことができないのだ。ただし、ジルでプレイしている場合は、㉟でヨーンとの戦闘後にバリーにパスコードを教えてもらえば、㊳にある扉を開くことができるようになるので、ここに来る必要すらなくなるのだ。

●マップ上の英字はアイテムの位置を、★はモンスターが出現するエリアであることを表しています。MAPイラスト／小野広喜

まんが／さいとうつかさ





はじめて1・2・3

「何はともあれ、やっぱりセーラー服でしょう」「そうですな、セーラー服、しかも夏服ですな」……夕日の中に親父とポリゴングマが消えていく。あぁ、彼らはどこに行くのだろう？　憧れている未来にはきっと良いことあるはずさ。ブレザーがいいと思う事があっても頑張っていくのだ！　END

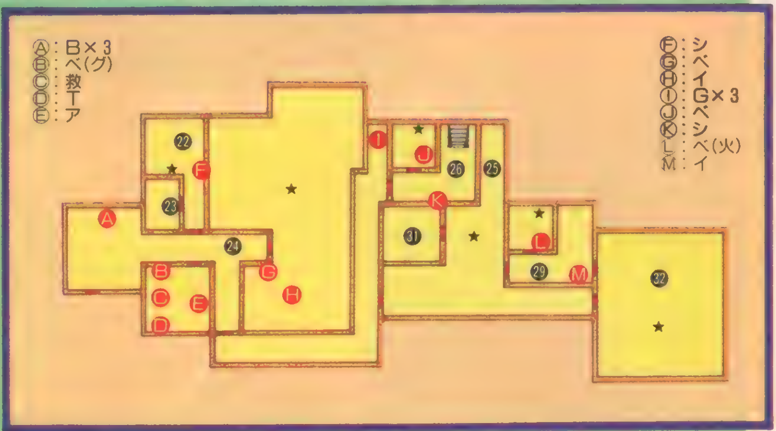
寄宿舎1階

洋館の次に、探索の舞台となるのがこの寄宿舎。ここでの目的は、洋館で調べ残した部屋を調べるため、兜のカギを入手することだ。



▲プラント42は強敵。できればV－JOLTで弱らせてから挑みたい。が、ジルならバリーが助けてくれることもあるのだ。

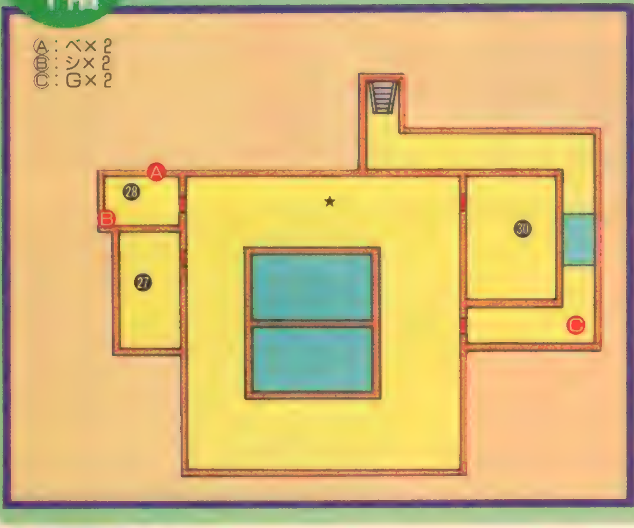
㉒ベッドの上で赤い本を入手することができる。
㉓バスタブに張られた濁った水を流してしまうことで、制御室のカギを入手することができる。
㉔ここの床に開いた穴から、プラント42のツタが襲いかかってくる。入口に入ってすぐのところにあった彫像で穴をふさいでしまおう。
㉕この通路の奥に、002号室のカギがある。蜂の巣からは蜂が無数に襲いかかってくるが、ここは相手にしない方が無難だ。
㉖部屋の奥にあるタンスを動かすと、地下へのハシゴが現れる。
㉙この部屋にはプラント42を弱らせる薬品、V－JOLTを生成するために必要な有機化学実験ファイルがある。また、この部屋の奥にある本棚で赤い本を使えば、㉜への扉が見つかるのだ。
㉛ここでV－JOLTを生成する。このために必要な空き瓶は室内のそこら中に転がっている。また、原料となる各種薬品は棚に並んでいるぞ。
㉜プラント42との戦い。V－JOLTで根を枯らしていれば楽勝だ。プラント42を倒した後なら、暖炉の中にある兜のカギを入手できる。



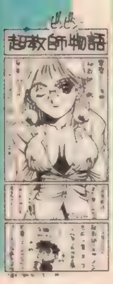
寄宿舎地下1階

寄宿舎1階を自由に動き回るためのカギをこのフロアでさがす。無敵とも思える巨大植物、プラント42を弱らせるためにも訪れることになるぞ。

㉗この部屋に入ったら、まずは壁に備えつけてある機械のレバーを引く。これでこのフロアを覆っている水を引かせることができるのだ。こうすれば、もうこのフロアでは敵の影におびえる必要がなくなるのだ。その後、壁にあるボタンを押せば㉘の扉のカギが開く。
㉘室内をよく探すと、棚の上で003号室のカギを入手することができる。そのほかのものは大体水でダメになってしまっているのだが、棚の上にあるものは無事で、いくつか置いてある。先のことを考えて、忘れずに取っておこう。
㉚ここにはプラント42の根がむき出しになっている。V－JOLTさえあればこれを浴びせ、枯らせることができる。そうすればプラント42をかなり弱体化させることができるのだ。㉛でV－JOLTを生成してこよう。しかし、クリスは自分でV－JOLTを生成することができないのだ。まずプラント42に挑み、ワザと捕らえられればレベッカが助けに来るので、彼女にチェンジしてV－JOLTを生成し、急いで㉚の根に浴びせに行こう。これで倒せるようになるのだ。







まんが／さいとうつかさ

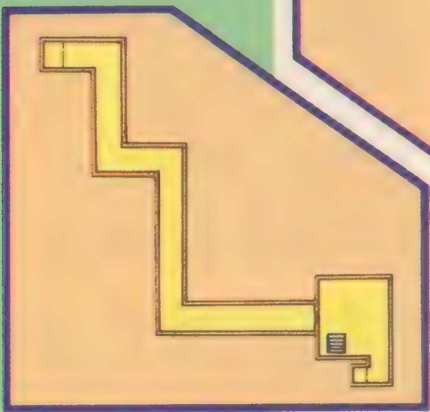
はじめて1・2・3

「だから言ってやったのさ！　そんなのは平気のフーだって」「本当に～？」「本当さぁ～すると向こうも調子に乗って……」深夜に酒を飲みながらウィットに富んだ会話を楽しむ。たまにはそれもいいかもしれない　こんな楽しみをあらためて教えてくれたあの少女に乾杯！
END

研究所地下1階

中庭から下りてくるとここに出る。最初は下にしか行けないが、脱出はここから。

このフロアでは、特にするべきことはない。扉があることはあるが、これは緊急事態時のみ開くようになっているので、最後の最後まで開かない。だが、ここから中庭のヘリポートに出ることができるので、すべてが終わった後、脱出するときはここを通ることになるのだ。生きてここを出られるように、最後の戦いには気合いを入れて臨もう。悪夢からの目覚めのときは、もう目の前だ。





研究所地下3階

研究所では、もっぱらこのエリアを探索することになる。ここでの目的は、最後の決戦の場である地下4階へのエレベータを動くようにすること、そして捕らわれている仲間を救出することだ。

㊿ここには重要な情報を記した研究員の手紙がある。これがないと地下2階と地下3階の部屋の扉にかけられているセキュリティロックを解除できないのだ。壁に掛けられている絵画も重要な情報を隠している。壁にあるボタンを押して、青い光線を当てた後に見て、内容をよく覚えておこう。

51セキュリティロックを解除するためのコンピュータ端末がある。これを扱うためには研究員の手紙と、㊿の壁に掛けられている絵画をよく見ておくことが必要だ。

54木箱で床に開いた穴をふさいだ後、階段を使って通風口へ。ここから㊿の部屋に移動することができる。

56左奥の通路で電力を供給すれば、58でエレベータの電源を入れることができるようになる。

58ここで地下4階に通じるエレベータのスイッチを入れることができる。



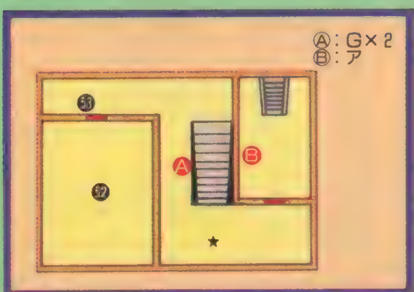
▶ここから最後の戦いの場へ。そこで、すべての謎が明らかになる……!!

研究所地下2階

研究所の地下2階。狭いフロアだが、攻略上重要な部屋があるのだ。最後のMOディスクもここにある。要チェックだ。

52壁にあるボタンを押すと棚が移動し、そこで制御室のカギを入手できる。ここに入るためには、地下3階の51でセキュリティロックを解除する必要があるぞ。

53ここの廊下の先には、最後のMOディスクが無造作に置かれている。







まんが／さいとうつかさ

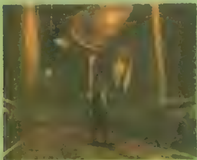
はじめて1·2·3

「あ、でも……この隠れたデータは何かしら」お姉さんが発見したデータは松崎圭太郎個人のリンクデータらしかった。「すごく巧妙に隠してあったわ」そのデータが示す通りに進んだ場所に隠してあったのは「暗号？」「解析にかかるわ」「頼む」(：24Pへ)

ちょっとわかりにくいポイントを解説すると…

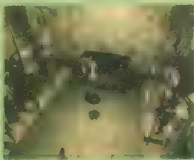
洋館からの脱出 4つのクレスト探し

最初の探索の舞台、洋館から出るためには、4つのクレストが必要になる。場所はマップ攻略のページを見てもらうとして、ここでは入手の方法を。スタークレストは、絵の下のボタンを若い人物が描いてある順に押し、最後に突き当たりのボタンを押す。サンクレストは部屋にある彫像を動かして床の穴を封じた後にボタンを押す。他の2つは問題ないだろう。


▲⑨の最後の絵画の後ろに、スタークレストがある。


▲ヨーンを倒せば、部屋の奥でムーンクレストが取れるぞ。


▲⑭では赤い宝石を使えばウインドクレストが取れる。


▲サンクレストは⑱の鎧部屋にある。トラップに注意。

プラント42を倒す V-JOLT生成

V－JOLTの生成方法。基本的には下を見てもらえればわかるだろうが、ここでは手っ取り早く生成の手順をお教えしよう。まず、水とUMB2を取り、混ぜる。次に、それとUMB4を混ぜる。これでYELLOW6ができる。これはひとまず置いといて、次にUMB2とUMB4を混ぜる。これと、さっきできたYELLOW6を混ぜ、さらに一番最初と同じ手順でつくったNP003を混ぜる。これで足し算完了、プラント42を弱体化することのできるV－JOLTが完成するのだ。というわけなので、空き瓶は最低3つ必要になる計算になる。使い終わった空き瓶は、アイテムボックスに投げ込んでおこう。

- ・UMB No.2…赤 UMB No.4…緑
- UMB No.7…白 NP003…紫
- YELLOW6…黄 V-JOLT [No.16]…茶
- ・1＋2＝3　3＋4＝7
- 2＋4＝6　6＋7＝13
- 13＋3＝16
- ・水＝1　赤＝2　紫＝3　緑＝4

◀㉛の壁に書いてある情報は全部でこの通り。これさえわかれば大丈夫だね。

研究所突入 最後の書を上下そろえる

研究所に入るためには最後の書を上下そろえることが必要。ちなみにこれだけでは役に立たないので、入手したら本をよく調べ、中からオオワシとオオカミの、2つのメダルを取り出しておこう。本の色は上巻が赤で、下巻が青だ。一応、参考までに。


▲見つけただけではダメ。ちゃんと調べよう。

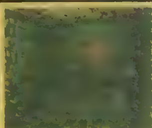
最後の書(上)

これはまったく問題ない。㉝の部屋に入ってデスクの上にあるランプをつければ、簡単に見つけられるぞ。


◀㉝の部屋のここにあります。

最後の書(下)

まず彫像を壁沿いに移動させ、6角クランクでそれを押し出す。その後壁を戻し、押していけばOKだ。


◀下巻は㊽の部屋の壁の中だ。



ここで使うのだ

2つのメダルは、中庭地下から㊾にハシゴで上がり、泉の周りにあるところに設置する。これで研究所へ行けるようになるのだ。

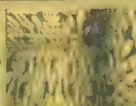
捕らわれた仲間救出 MOディスク探し

ジルでプレイしているならクリス、クリスでプレイしているならジルが、ある者の手によって研究所B3階に捕らわれている。彼（もしくは彼女）を助けるために、3つのMOディスクが必要になるのだ。助けないとベストエンディングが見れないぞ。

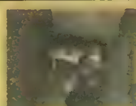
1枚目
洋館2階、㊲の部屋に1枚目がある。彫像を押して、ライティング部分に移動させるのだ。


◀これが一番見つけにくいかも。

2枚目
中庭地下、㊼のトラップの先に2枚目が置いてある。つい忘れがちなので注意しよう。


◀これは存在を忘れがち。注意しよう。

3枚目
3枚目は研究所地下2階の廊下の先に、なぜか無造作に置いてある。忘れずに取ろう。


◀最後の1枚は、まぁ問題ないね。

MOディスクをパスコードに変換！

MOディスクは、それのみでは用をなさない。研究所地下3階と地下2階にある出力装置で、パスコードに変換しておこう。


◀パスコード変換器は、研究所内に3つあるぞ。





まんが／さいとうつかさ

はじめて1-2-3

「ポリタンともあろう男が女子高生にまかれるとはね。で？　もう調べてあるんだろう？」「彼女は海明付属高校の2年、彼女が守ってくれと言ってきた兄は松崎圭太郎。19歳の海明大の学生だ」学校は制服から断定できる。あとはちょっとした聞き込みでその程度の情報は入手できた。（：60Pへ）

◉スペシャルキーを入手するためにはどうするか？

このゲームには、エンディングに関係した隠し要素がいくつかある。その内の1つがこれ、スペシャルキーの入手だ。これを入手すると洋館1階の開かずの間を開くことができるようになるのだ。一度でもプレイしたことのある人ならわかるだろう、右奥の「ここは調べる必要がなさそうだ」とか思わせぶりなメッセージの出るあの部屋だ。この部屋はドレスルームになっていて、クリス、ジル双方のコスチュームをチェンジさせることができる。普段とは違ったコスチュームでゲームが楽しめるのだ。この部屋を開けるカギ、スペシャルキーは一度ベストエンディングを見ることで入手することができるぞ。ここでは、ベストエンディングを見るためのワンポイントアドバイスをキャラ別にお送りしよう。



◀これが着替えた姿。このコスチュームで、ゲームをプレイすることができるのだ。

クリスの場合

クリスの場合、ポイントとなるのはレベッカの存在。途中、彼女がピンチを迎える局面があるので、そのときは何としてでも彼女を守ること。これが重要だ。彼女に死なれてしまっては、ベストエンディングは絶対に見られない。また、脱出時にジルを救出しておくことも重要。脱出は両手に花状態で。これさえ守ればOKだ。



▲レベッカを最後まで連れていくことが最低条件。あとはジルを救出すればOKだ。

ジルの場合

ジルでプレイしていると、ストーリーの展開上、そのうちバリーが不審な行動を起こし始める。本心では疑ってもかまわない。が、少なくとも表面上は彼を信用しているように見せかけることが重要だ。もちろん、脱出時にはクリスをきちんと救出しておく。この辺は、クリスでプレイしているときと同じに考えてもらえばいい。



▲こちらも、パートナーのバリーが最後まで生きていることが最低条件だ。もちろんクリスも救出すること。

◉ロケットランチャーを入手するためにはどうするか？

このゲームのエンディングに関係する隠し要素の1つ、ロケットランチャーの入手。ラスボス戦でのみ使用できるロケットランチャーを、最初から持ってプレイできるのだ。しかも弾数無制限!! これを入手するためには、このゲームを3時間以内にクリアしなくてはならないという、シビアな条件がある。ここでは3時間クリアを目指すための、時間短縮ポイントを4つ紹介しよう。ただし、これさえ押さえれば大丈夫かというと、そうでもない。極限までシェイプアップしたプレイが必要になるぞ。ここに紹介することはあくまで最低条件。結局あとはキミの腕次第なのだ。

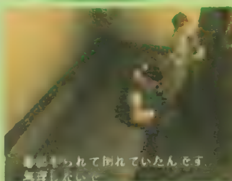
時間短縮ポイント1　ショットガン入手



▲オートイベントでバリーが助けてくれる。これは助かる。

これはジルのみ。ゲームが始まったら進行ルートに逆らわずに進んでいく。そしてショットガンを取り、トラップルームに入るとバリーが助けてくれるので壊れたショットガンを取りに行く時間が省けるし、何よりその後の探索が楽になるぞ。

時間短縮ポイント2　V.S.ヨーン

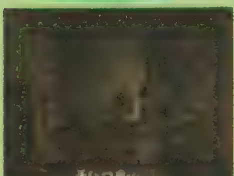


▲部屋を出たところで倒れてしまう。この後、1階で気がつくのだ。

第1回目のヨーンとの戦闘で、ワザと相手の攻撃を受ける。そうすると毒を喰らうので、ジルの場合はそのまま、クリスの場合はクレストを取って、十分毒を体に回らせてから部屋を出る。そうするとパートナーが現れ、1階まで運んでくれるのだ。



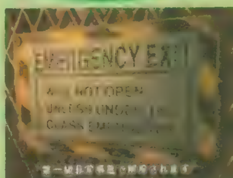
時間短縮ポイント3　V.S.プラント42



▲V－JOLTを使わなくても倒すことは一応可能だ。

クリスの場合はレベッカを倉庫に待機させ、ジルの場合はV－JOLTを作らずにプラント42との戦いに挑む。こうすれば、そのまま戦闘になり、V－JOLTを作る時間が省けるのだ。ただ、ジルはともかくクリスは苦戦を強いられるだろうが。

時間短縮ポイント4　脱出



▲仲間は極限まで利用して、後は見捨てる。ゴメンネ。

脱出時、捕らわれているもう1人の主人公を見捨てるならば、MOディスクを集めてパスコードに変換する時間と、純粋に彼らを助けに行く時間がカットできる。パートナーを途中で死なせていれば、ラスボスとの戦闘まで回避できてしまうのだ。

のんふぃくしょん



まんが／猫有馬

はじめて1・2・3

「ごめんねぇ、うちの営業時間は午前11時～午後7時までなんですよぉ。依頼でしたらまた来て下さいねぇ」寝ぼけまなこで説明すると早々に部屋の鍵を締める。そしてもう1度眠りにつ……こうとしたのだが、今度はなかなか眠れなかった。一昨日解決したばかりの事件がなかなか頭から離れない。（：66Pへ）

ウィザーズハーモニー

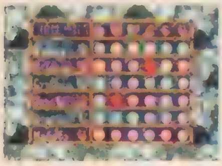
●発売日／'95年12月29日●価格／¥4,900
●メーカー／アークシステムワークス
●ジャンル／育成SLG
●対応周辺機器／マウス
●MC／1ブロック

ラブラブなエンディングを迎えるにはコツがある!

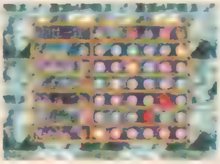
お好みのあの子を確実にゲット！　ラブラブなエンディングを迎えるまでの道のりを完全攻略だ。今回は5人の男の子キャラのデータも掲載したので、女性プレイヤーさんも参考になるハズ。最後までしっかりチェックしていこう。

◉ターゲットは1人にしぼる!

確実にハッピーエンドを迎えるには条件が2つある。まず1つ目は、ターゲットを1人にしぼること。そして2つ目は、その子との相性だけを最高の状態にして卒業式のイベントまでたどり着くことだ。相性はこのゲームでいちばん重要な要素なので、その変化には十分注意する必要がある。相性の上げ方などは、順に解説していくので、よ～く読んで覚えておいてね。



▲パーティメンバーの相性度は、相性表でチェックしよう。



▲あらかじめターゲットを決めてからゲームを始めよう。

◉スケジュールはペアで実行

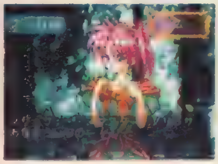
毎回のスケジュールを入力するときに、主人公とターゲットの子にまったく同じ行動を振り分ける。そして2人ペアにしてスケジュールを実行させていく。こうすると2人の相性は、なんの苦労もなくグングンよくなるぞ。この調子でゲームを進め、最高の状態をキープし続けよう。



▲まったく同じスケジュールを振り分け、実行させていく。

◉相性が変化するイベントに注意!

相性が変化するイベントは夏・冬の合宿、日曜日、そしてお誕生日の3種類だ。これらのイベントが発生したら、ターゲットの子とは積極的につき合い、そのほかのメンバーは完全に無視していこう。このほかのイベントでは相性は変化しないので、好きなようにプレイしてOKだぞ。



▲ターゲットの子とのイベントだけを積極的にクリア！

学園内の施設や街のお店をチェ～ック!

「ウィザーズハーモニー」のメイン舞台となる学園「スキル&ウィズダム」にある施設と、その周辺の街について紹介していこう。まずゲームのスタート直後に目にするのが、左の学園内のマップだろう。部員の勧誘時には、このマップ内を移動して学生たちを探すことになるぞ。右の街マップは、主にイベントなどで行き来することになる。今回紹介した各キャラごとのデータは、この2つのマップの位置をもとに作成されているぞ。もし、施設の場所などがわからなくなったら、ここの2つのマップを参考にして目的地に向かってね。



▲スタート直後の勧誘期間中は、学園内だけを動き回ることになる。



▲街はイベントの宝庫。いろいろな場所があるので、位置を覚えておこう。



学園内マップ　左側に2カ所ある森は、どちらも同じ。ここでイベントが発生する場合、どちらへ行ってもOKなのでお間違いなく！



街マップ　街にはたくさんのお店や施設があるぞ。名称はゲーム中でも表示されるので、とりあえずだいたいの位置関係を覚えておこう。





まんが／猫有馬

はじめて1・2・3

お姉さんに解析をまかせて、私は長谷川研究所に向かった。「なんだこれは？」ガランとした敷地はまるで廃虚のように静まり返っている。建物内はコンクリートから様々な機材まで、文字どおりズタボロだった。まだつけられて間もなさそうな傷跡を指でなぞりながら建物の奥に向かう。（：34Pへ）

12人の女性キャラクターの基本データを公開

シンシア・ラプティス



●誕生日：1月8日
●年齢・学年：16才・1st
●血液型：？
●身長：151cm
●3サイズ：B88・W58・H86

●勧誘時
23日　午後　学内広場
24日　午前　学内広場
25日　午後　寮
27日　午後　寮
●日曜日
夏　市場通り
冬　学内広場・市場通り
●突発イベント
11月　あなたしか見えない
12月　earthquake
●自発イベント
9月　宝石店　希望の輝き
1月　公園　消えた子供たち

主人公のルーファス・クローウンとは幼なじみ。兄のように慕っているため、ルーファスのことは「おにーちゃん」と呼んでいる。ハーフキャット族ということもあり、その行動パターンはまるっきしネコ。人なつっこく好奇心が旺盛なのだ。それになにより、またたびでフニャフニャになっちゃう！　この様子がとってもかーいいのだ。
●誕生日プレゼント／○またたび・大きな鈴の付いた～、×犬のぬいぐるみ●勧誘時／俺とおまえの仲じゃないか。



▼ルーファスの誕生日、2月12日には、なんと「かつおぶし」をプレゼントしてくれるのだ。

ラシェル・ヴァンシア



勉強よりも、体を動かすことやお祭りごとがだ～いすき！　という、どこにでもいそうな元気いっぱいの女の子。3人兄妹で、上の2人が兄貴という環境で育ったせいか、その性格はかなりボーイッシュ。自分のことをいうときも、もちろん“ボク”だ。
●誕生日／○ねこのぬいぐるみ・宝の地図、×古代のコイン●勧誘時／あんなのはまがいものだ。



▲いつでも元気いっはい。そこが彼女のイイところ！

●誕生日：6月12日
●年齢・学年：16才・1st
●血液型：AB型
●身長：155cm
●3サイズ：B79・W56・H81

●勧誘時
22日　午前　学内広場
24日　午前　闘技学科棟
26日　午前　闘技学科棟
27日　午後　学内広場
●日曜日
夏　中央広場
冬　市場通り・万屋
●突発イベント
5月　故知への探求
6月　パンをくれ
7月　深き緑の奥に
●自発イベント
10月　市場通り　lunaticarsonist



ジャネット・エーティカ

●誕生日：9月2日
●年齢・学年：17才・2nd
●血液型：A型
●身長：154cm
●3サイズ：B82・W57・H84

●勧誘時
22日・26日　午後　寮
23日　午前　学内広場
25日　午後　学内広場
●日曜日
夏/中央広場・市場通り　冬/施療院
●突発イベント
11月　Twilightknight
12月　想いは刻をこえて
12月　earthquake
2月　白い恋人
●自発イベント
11月　施療院　緋色の記憶
12月　神殿　invisiblethief

喧嘩っ早く、いつも不良っぽく振る舞っているが、それは表向きだけ。実は心優しく、かなりの寂しがり屋。彼女は戦争で両親を亡くし、幼い頃は孤児院で育てられた。そのため戦争のような無差別に破壊する力を憎みながらも、その力から自分の大切な物を守りとおす力を切望している。彼女の宝物は、救出されたときに握っていた銀の指輪…。
●誕生日／○水龍の牙の首飾り　×銀の女神像・ルビーのネックレス。●勧誘時／まあまあ。そういわずに。

▼イベント「白い恋人」で氷の妖精をなだめる。実は心優しい少女なのだ。







まんが／猫有馬

はじめて1・2・3

まるで悪魔でも乗り移ったがごとく、その牛は暴れた。何しろ麻酔弾が全く効かないのだ。最後には自衛隊出動要請も検討されたが、巨大なワナと拳銃の集中砲火で何とか片が付いた。しかしその憤怒の形相は、未だに私の眠りを邪魔していた。（：16Pへ）

アリシア・ヴィンセント



- ●誕生日：12月17日
- ●年齢・学年：19才・3rd
- ●血液型：？
- ●身長：16[illegible]cm
- ●3サイズ：B89・W58・H88

●勧誘時

22日	午前	普通学科棟
24日	午前	普通学科棟
25日	午前	学内広場
27日	午前	学内広場

●日曜日

夏/宝石店　冬/公園・図書館

●突発イベント

7月	深き緑の奥に
1月	heavysnowing
2月	007の逃亡

●自発イベント

9月	宝石店	希望の輝き
10月	食堂	LastSong
2月	劇場	phantom of the misty

気位が高く、ちょっとタカビーな性格のウンディーネ族の少女。きれいな物や場所（リゾート地）が大好きで、アクセサリーなども数多く集めている。しかし、金属製の物は大嫌いらしく、絶対に身につけない。冗談で他人を子供扱いしたり、からかったりすることがとても好きみたいで、特にルーファスはその攻撃の的になっている。勧誘時に交わされる会話からも、その辺がよ〜くわかるだろう。

●誕生日／○ネックレス、×ピアス・ブレスレット●勧誘時／ふざけるのもいい加減にしろ！



▼ルーファスが怒ったりするのを見て喜んでいる、ちょっとイヤ〜ンな性格。しかしそれは気持ちの裏返しなのかも!?

システィナ・マーレイ





▼イベント「ジョセフィース〜」でのひとコマ。頭イイのか悪いのか…。

- ●誕生日：8月4日
- ●年齢・学年：17才・2nd
- ●血液型：A型
- ●身長：15[illegible]cm
- ●3サイズ：B85・W59・H88

教会の一人娘として育ったせいか、性格はいたってマジメ。それゆえちょっと世間知らずな部分があり、ときどき突拍子もない言動や間の抜けた行動を取るときがある。イベントの「007の逃亡」や「ジョセフィース〜」などで彼女のボケぶりが大爆発するので、ぜひチェックしてみよう。ちなみに嫌いな物はウネウネ&ブヨブヨした生き物。

●誕生日／○リボン、×小説・ドリアン
●勧誘時／信じるよ。

●勧誘時

23日	午前	魔法学科棟
24日	午後	普通学科棟
25日	午前	魔法学科棟
27日	午後	普通学科棟

●日曜日

夏　市場通り・施療院
冬　神殿

●突発イベント

1月	heavysnowing
2月	007の逃亡

●自発イベント

10月	食堂	LastSong
11月	施療院	緋色の記憶
3月	万屋	ジョセフィースは今何処



ミュリエル・レティーシャ

- ●誕生日：2月24日
- ●年齢・学年：17才・2nd
- ●血液型：A型
- ●身長：15[illegible]cm
- ●3サイズ：B84・W[illegible]・H84

●勧誘時

22日	午後	図書館
24日	午前	図書館
25日	午前	普通学科棟
26日	午後	普通学科棟

●日曜日

夏　図書館
冬　本屋

●突発イベント

5月	故知への探求
7月	司書さんの呼び声
9月	the tempest
12月	想いは刻をこえて

●自発イベント

ナシ

3度のメシより!?かどうかは知らないが、読書が大好きな文学少女。生まれつき体が弱く、小さい頃はいつも病気がち。家にこもって本ばかり読んでいたので、人と接する機会が少なかった。そのため人前でとても上がりやすく、人と会話しているとすぐに赤面してしまう。本ばかり読んでいたせいか、物覚えがとてもよく、今まで読んだ本のタイトルはすべて覚えているとか…。

●誕生日／○最新小説ねこばばと40人の盗賊・きれいなはなたば、×弥次郎はつらいよ
●勧誘時／それでいいのか？



▼控え目な性格で普段は口数も少ないが、本の話題になると夢中になっちゃうのだ。



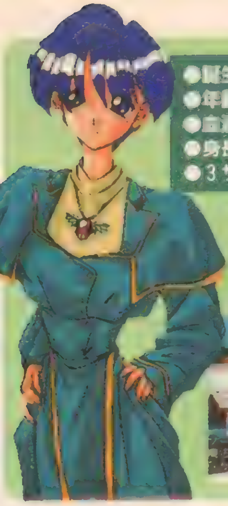


まんが／猫有馬



インターネットを飛び回っていると、変な情報に突き当たった。「研究所？」松崎の友人らしい佐藤という男からもメールが入った。ソレによると松崎はなんとかという研究所に出入りし始めた半年前ほどから行方不明状態らしい。つかまえるのはかなり難しいというのだ。（：7Pへ）

ソーニャ・エセルバート



●誕生日：11月11日
●年齢・学年：18才・2nd
●血液型：O型
●身長：162cm
●3サイズ：B84・W60・H86

正義感が強く、次期生徒会長って感じの優等生。曲がったことや間違ったことが大嫌いでギャグや冗談も人を馬鹿にする行為として受け取られる。そんなわけで超イイカゲンだったデイル先輩のことも心底嫌っているようだ。イベント「hailstrike」では、そのデイル先輩と口論になったり、失敗したときには責任のなすり合いになるなど、かなり楽しいぞ。
●誕生日／○りっぱなはねペン・高度な学術書、×どうわの本●勧誘時／あれはデイル先輩が〜。



▼8月のイベント「hailstrike」は要チェック！　すべての会話を見逃すな。

●勧誘時		
23日	午後	図書館
24日	午後	魔法学科棟
26日	午後	図書館
27日	午前	魔法学科棟
●日曜日		
夏	図書館	
冬	本屋・劇場	
●突発イベント		
7月	司書さんの呼び声	
8月	hailstrike	
10月	らいとにんぐらぶそでぃ	
●自発イベント		
10月	市場通り	lunaticarsonist
10月	食堂	LastSong

メリッサ・イスキア



●誕生日：5月20日
●年齢・学年：16才・1st
●血液型：O型
●身長：156cm
●3サイズ：B78・W57・H8[illegible]

●勧誘時		
22日	午後	魔法学科棟
23日	午前	図書館
26日	午前	魔法学科棟
27日	午前	図書館
●日曜日		
夏	図書館・本屋	
冬	中央広場	
●突発イベント		
10月	らいとにんぐらぶそでぃ	
11月	あなたしか見えない	
1月	heavysnowing	
●自発イベント		
6月	劇場	人気役者の恋
1月	公園	消えた子供たち

なにかあると、すぐに魔法を使って解決したがる魔法マニアの少女。いつも魔法が使いたくてウズウズしているとか…。技術的にはまだまだ未熟で、知識だけが先行しているみたい。しかし本人にはその自覚がなく、ときどき手に負えないような魔法を使おうとするなど、身の程を知らない行動をとるときがある。"世界征服"という大それた野望を持っていることが、夏の本屋さんで発生するイベントで発覚!?
●誕生日／○とてもあまいケーキ・魔法の黒水晶、×魔法の杖●勧誘時／きみの才能が必要〜。

▼本屋さんでのひとコマ。なんとなくジョーダンに聞こえないのがコワイところ…。





彩錦・真夢



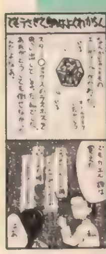


▲「銀の指輪〜」のイベントでは、なんとジャネットと対決！　このお話の結末は…!?

わりとサッパリとした性格でカッコイイとか、りりしいというような言葉がピッタリの少女。しかし、料理や刺繍が趣味だったりするなど、普通の女の子らしい一面も持っている。もちろん趣味のことはみんなにはナイショ！　そのことがバレそうになると、顔を赤らめ必死に否定する。自分自身でもイメージと趣味とのギャップに気づいているみたいだが、どーもまわりを気にしすぎているようだ。夏・冬合宿のイベントでは、その辺をあまり突っ込みすぎると嫌われるので要注意だ。
●誕生日／○水ようかんつめ合わせ・高価な着物、×まねきねこ●勧誘時／この通り！　助けると思って！

●誕生日：10月8日
●年齢・学年：19才・3rd
●血液型：A型
●身長：177cm
●3サイズ：B8[illegible]・W60・H8[illegible]

●勧誘時		
22日	午前	闘技学科
25日	午前	森
26日	午前	森
27日	午前	闘技学科棟
●日曜日		
夏	洋服屋	
冬	本屋・市場通り	
●突発イベント		
ナシ		
●自発イベント		
6月	劇場	人気役者の恋
7月	神殿	銀の指輪に願いを込めて
12月	神殿	invisiblethief



はじめて1・2・3

青年は諏訪と名乗った。「松崎の友人で……ユカちゃんが来たと思いますが……お願いします、我々の後を引き継いで欲しいのです。今はそれだけしか言えませんが、お願いします」お願いばかりされても、と、言い返そうとした瞬間には青年ははるか離れた場所を歩いていた。（：31Pへ）

セシル・ライト

●勧誘時
22日　午前　魔法学科棟
23日　午後　普通学科棟
25日　午後　魔法学科棟
26日　午前　普通学科棟
●日曜日
夏　市場通り
冬　洋服屋
●突発イベント
8月　hailstrike
9月　the tempest
●自発イベント
9月　宝石店　希望の輝き
2月　劇場　phantom of the misty

女であるということを隠し通しているエルフ族の少女。日曜日に洋服屋さんでソワソワしていたり、デイルに叱られる主人公をかばったりするので、途中で気づいた人もいるかな？
●誕生日／ケーキ、×パワーリスト・服●勧誘時／うちに入ればすぐになれるよ
●エンディングの条件／セシルとの相性だけを上げ、MAX状態をキープ。そしてセシルの誕生日、静暑（7月）20日にケーキをプレゼントする。その後は相性に注意しつつ、エンディングまでたどり着けばOKだ。

●誕生日：7月20日
●年齢・学年：17才・1nd
●血液型：O型
●身長：155cm
●3サイズ：B81・W55・H84



▲条件を満たすと冬合宿のイベントの直後に、露天風呂でバッタリ出会う！



隠れキャラ1　生徒会長　エリザ・マーガレット

●日曜日
夏　魔法学科棟・ギルド
冬　普通学科棟

マジメで生徒思い、少し融通のきかないところもあるけど人望は厚く、生徒の鏡のような女の子。それがかえってプレッシャーになることもあるみたい。彼女はウィザーズ・アカデミーの連中が、いつ騒ぎを起こすか…ということを考えると、胃が痛くなって夜も眠れなくなるらしい。
●エンディングの条件／誰との相性も上げずにゲームを進める。そして日曜日に“外出”コマンドを実行し、6月～9月に魔法学科棟とギルド。10月～3月に普通学科棟に行き、それぞれの場所で1回ずつ生徒会長と出会う。これでエンディングはバッチリだ。

●性別
：女
●種族
：人間
●誕生日
：10月21日
●年齢
：17才
●学年
：2nd
●血液型
：O型
●身長
：153cm
●体重
：44kg
●3サイズ
：B81・W58・H83



▲なんとエンディングではそのメガネをはずし、素顔が明らかになる！



隠れキャラ2　バンパイア　ラミカ

この世界でバンパイアは、普通にどこにでもいる1種族として認められている存在。その吸血行為には伝染性はなく太陽光線を浴びても灰になったりはしない。しかし吸血行為はやはり他種族にとっては異質なものなので、差別や嫌悪の目で見られることもしばしば…。そんなわけで自分を知ったうえで普通につき合ってくれる人を彼女はとても大切する。それが、たまたまルーファスだったってワケね。
●エンディングの条件／ジャネット、システィナ、レジーのうち必ず誰か1人をパーティに入れ、メンバーとの相性を上げずにゲームを進める。そして霜森（11月）になったら“うわさを聞く”のコマンドを実行。続いて“お出かけ”コマンドを実行し、施療院に行ってイベントをクリアする。

●性別
：女
●種族
：バンパイア
●誕生日
：9月2日
●年齢
：17才
●学年
：2nd
●血液型
：？
●身長
：163cm
●体重
：50.5kg
●3サイズ
：B79・W56・H77



▲施療院でのボーッとした姿とは違い、エンディングでは元気な少女として登場。







まんが／神奈川県　貞雄

はじめて1・2・3

「もう少しで救急車が来る！　がんばるんだ」パンパン！「また、拳銃？」さっきからなぜか胸騒ぎが収まらない。多分この惨状を生み出してるヤツが拳銃で撃たれている。それは別にいいハズだ……ハズなのだが……どこか引っかかる。疑問というか不安というか、何かが頭に引っかかっている。（：62Pへ）

女性プレイヤーも安心？　男性キャラデータ集

お待たせしました〜っ！　『ウィザーズハーモニー』のもう１つの顔、５人の男性キャラのデータをまとめて公開だ。いままで本誌のほうで何度か攻略集は掲載してきたけど、男性キャラもまとめて、というのは今回が初めてかも(女性プレイヤーのみなさんゴメンなさい！)。ちょっとスペースは少ないものの、女性キャラのデータと同様に各ポイントはしっかり押さえてあるぞ。これを機会に男性プレイヤーの諸君も挑戦してみてはどうかな？　うわ〜っと思うようなグラフィックもあるけど、エンディングはけっこうカッコイイぞ。
ちなみにレジーには、マルチエンディングも用意されているぞ。

条件パラメーター	体調	火	水	地	風	魔知	暗記	教養	火	水	地	風
[illegible]	250	350	350	350	350	250	250	250	3	3	3	3
[illegible]	200	300	300	300	300	250	250	250	1	1	1	1
[illegible]	350	280	280	280	280	200	200	200	0	0	0	0

▶レジーのマルチエンディングデータ。右下は魔法レベル。条件以外だと１人で旅に出る。

ジョルジュ クレイグ



●勧誘時
22日　午前　寮
24日　午後　寮
25日　午前　闘技学科棟
27日　午後　闘技学科棟
●日曜日
夏　森・公園
冬　万屋
●突発イベント
７月　深き緑の奥に
11月　Twilightknight
12月　想いは刻をこえて
●自発イベント
７月　神殿　銀の指輪に願いを込めて
３月　万屋　ジョセフィーヌは今何処

あきらめが早く、サッパリとした性格の好青年。なぜか関西弁でしゃべる。趣味は武器の収集と愛犬の散歩だ。
●誕生日／○変なデザインの短剣・空色のバンダナ、×リュート●勧誘時／いいじゃん。てきとーに決めちゃえば。



▲万屋で値段の交渉中。実は、なにわの商人!?

レジー パッカード



●勧誘時
23日　午前　寮
24日　午前　森
26日　午前　寮
27日　午前　森
●日曜日
夏　食堂
冬　遊技場・市場通り
●突発イベント
９月　the tempest
10月　らいとにんぐ
　　　らぷそでぃ
２月　白い恋人
●自発イベント
11月　施療院　緋色の記憶

自称さすらいのギャンブラーで、かなりの女好き。実は大富豪の一人息子だが、現在は父親に勘当されていて親元を離れて暮らしている。
●誕生日／○チケット・コイン、×クスリ●勧誘時／お前の才能で女の子をナンパしてくれ。



▲キザなセリフはお手の物。もうメロメロ!?

マックス マクスウェル



●勧誘時
23日　午前　闘技学科棟
24日・25日　午後　森
26日　午後　闘技学科棟
●日曜日
夏　学内広場
冬　施療院・図書館
●突発イベント
６月　パンをくれ
11月　あなたしか見えない
12月　earthquake
２月　007の逃亡
●自発イベント
１月　公園　消えた子供たち
３月　万屋　ジョセフィーヌは今何処

人狼族の青年。何をするにも全力でぶつかる熱血ヤロウだ。格闘技は得意だが、魔法は全然ダメ。だから検定を突破すると大喜びするのだ。
●誕生日／○りっぱなブラシ ×武道着・深紅のマント●勧誘時／<フレイムアロー！>。



▲魔法が不得意なだけにすっごくうれしがる。



チェスター ボーヴェン



●勧誘時
22日　午後　学内広場
23日・27日　午後　魔法学科棟
26日　午後　学内広場
●日曜日
夏　公園・施療院
冬　図書館
●突発イベント
５月　故知への探求
６月　パンをくれ
７月　司書さんの呼び声
11月　Twilightknight
●自発イベント
10月　市場通り　lunaticarsonist
12月　神殿　invisiblethief

炎の民の青年。年下のくせに口がわるく、ちょっとナマイキ！　でもそこがイイらしく、けっこう女性に人気が高いキャラだ。
●誕生日／○格闘技の本、×あやしげな杖・性格かいぜんの本●勧誘時／なんとなく気に入った。



▲お誕生日、意外に素直な一面が見られる。

紅蒼紫



●勧誘時
22日　午後　森
23日　午後　闘技学科棟
24日　午後　闘技学科棟
25日　午後　闘技学科棟
●日曜日
夏/森・万屋　冬/劇場
●突発イベント
８月　hailstrike
２月　白い恋人
●自発イベント
６月　劇場　人気役者の恋
７月　神殿　銀の指輪に
　　　　　　願いを込めて
２月　劇場　phantom of the misty

趣味は剣術の鍛錬や茶道。そして焼き魚が大好きという純和風の美男子。５人の姉妹に囲まれて育ったが、性格はいたって男らしい。
●誕生日／○高価なお茶・反り身カタナ、×たぬきの置物●勧誘時／世のために役立つアカデミーに！



▲２月のイベントでは、なんと女装も…！



まんが／神奈川県　近江せにょ

はじめて1・2・3

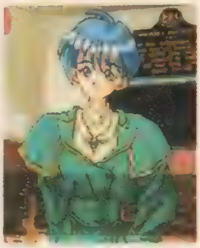
結局私は、仕組まれたワナに引っかかってしまったのだ。しかも約束は全く守れなかった。いくら後手に回ったとはいえ、プライドが己を許しそうになかった。このままでいいハズがない。あの夜の少女の真摯な瞳を思い出しながら拳を握りしめる。この落とし前は必ずつけさせる。心にそう誓った。（：97Pへ）

マニア必見！ 『ウィザーズ』の秘密を教えちゃう

ゲームの取り扱い説明書にも載ってない『ウィザーズハーモニー』のウラ設定を大公開だ。ここに紹介したネタは、どれも開発元のアークシステムワークスさんに直接聞いた、信頼度100%のものばかり。おそらく知らないことばかりじゃないかな。最後までしっかりチェックして、このことを知らない友だちにバンバン自慢しちゃおう（笑）。

◉1人1人制服が違うのはなぜか

「スキル＆ウィズダム」には一応決まった制服があるけど、校則でそれを自由に作り変えていいことになっているようだ。極端な話、校章と前掛けの2つがあれば制服のデザインなどは個人の自由！　これによって、それぞれが勝手なアレンジを制服に加えたことで、デザインの異なる制服がうまれたわけなのだ（なんてイイ学園なんだ）。ちなみにソーニャが着ているものが、まったくアレンジを加えない標準タイプの制服。それ以外は、それぞれみ〜んな自分でアレンジしているものだ。それぞれ個性的にまとめているし、それに夏と冬ではまた違っていたりするぞ。細かく確認してみよう。



▶これがソーニャの制服。胸には校章、腰には前掛けがある。ほかのキャラと見比べてみよう。

◉アカデミーの種類は意外に豊富



アカデミーの種類は実にさまざま！　実際冒険に役立つような立派なアカデミーもあれば、なんでこんな意味のなさそうなアカデミー（料理教室など）まであるの？と聞きたくなるようなものもある。ちなみにウィザーズ・アカデミーと同系列の魔法アカデミーもたくさんあるらしいぞ。

◉アリシアのひ・み・つ♡

この世界のウンディーネは「母体」と呼ばれる1体が、自分の分身を一度に何人も産む（産まれてくる子はすべて女性で美しい容姿をしている）。そのためアリシアの家族は産みの親である「母体」と産まれたすべてのウンディーネなのだ。本来ならアリシアは兄弟たちと一緒に自分の世界で暮らしているはずだが、召還師、ユリウスが引き起こした事故で強制的にこちらの世界へ来てしまう。帰る手段がわからないアリシアは、そのままユリウスに引き取られた。それ以来、こちらの世界に慣れ親しみ、すでに帰る手段を知っているというのに、こちらの世界に居着いているのだ。



アリシア・ヴィンセント

◉メリッサの飼っている魔法生物とは



名前はウリエル。魔法によって品種改良され、一般の家庭でも飼育できるようにした愛玩動物だ。イベント「007の逃亡」で、女教官さんのところから逃げた実験体、007に似てるかどうかは不明。

◉この世界の住人もいろいろ

人間も含めこの世界には、さまざまな種族の知的生物が存在している。たとえば人語を用いる種族もいれば、人間とはまったく異なった独自の文化を持っていたり…。また外見も人間に近い形をした者もいれば、獣のような姿をしている者もいるらしい。しかし、それらのほとんどは人間社会とは離れた場所に住んでいるか、あるいはノマド（遊牧民）として旅を続けているので、人間と接触することはまれらしい。



炎の民 チェスター・ボーウェン

◉「星に願いを」で落ちたいん石の被害は？

いん石の直撃で、やはり隣町は致命的なダメージを受けたようだ。その被害は、まさに街の基礎工事レベルからやらなければならないくらいひどいありさまで、完全復興はまだまだ先の話らしい。死傷者などに関しては、魔術師や神殿の神官たちが直ちに治療して回ったので、思ったほどには増えなかったようだぞ。



▲夏の終わりの大事件！　にもかかわらず、けっこうはしゃぎまくる女の子も…。

◉司書さんのプロフィールは？

図書館内と地下の書庫にある膨大な量の本をほとんど1人で管理しているというスゴイ女性。もともと学園の卒業生だったらしいのだが、学生だった頃から本を読むことが好きで図書館に入り浸っていたため、いつの間にか司書にされてしまったようだ。結構ぼーっとしていてつかみどころのない性格だけど、その記憶力は並外れており通常の尺度では計ることができない。そのワケはというと、図書館と地下の書庫にある大量の本をすべて把握し、キッチリ管理しているのだから…やっぱスゴイ！　このことから考えてみると次回作があるとすれば、今度はミュリエルが司書さんをやっていたりして…。う〜んなかなか楽しそう。



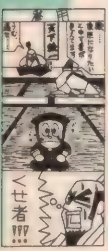
リディア・シュレクシオン

- ●性別：女
- ●種族：人間
- ●誕生日：11月10日
- ●年齢：21才
- ●学年：図書館の司書
- ●血液型：A型
- ●身長：160cm
- ●体重：40kg
- ●3サイズ：B78・W55・H76



▲イベント「司書さんの呼び声」で地下書庫に閉じこめられてしまう司書さん。キミは救出できたかな？





まんが／東京都　寿丸

はじめて1・2・3

フォォ！　体が大きいだけに、その迫力はなかなかのモノだった。しかし寸の見切りで攻撃を流すと、次はこっちの番である。「ギャランドウキューティクルっ！」確実に8個所、経絡秘孔を拳で貫く！　ズゥン！重い音と共に巨体が沈んだ。（①そのまま校舎内へ：49Pへ、②巨体をよく調べる：8Pへ）

実行結果とパラメータのアップ率の関係

相性がいいキャラ同士をペアにしてスケジュールを実行すると、「上出来」や「ぼちぼち」の出る確率が高くなる！　その結果、効率よく能力を上げることができるのだ。けっこうあなどれないので、相性には十分注意だぞ。



▶▼2人ずつペアを組ませスケジュールを実行していくのがベスト。



◉キャラ同士の相性で実行結果は変化する



▲目に見えて変化するので、相性の悪いキャラ同士は絶対に組ませるな。

	上出来	ぼちぼち	ダメで〜す	サボリ
火	火＋6、地＋3	火＋6、地＋2	火＋4、地＋1	火＋2
	ナシ	水−1	水・風 −1〜−2	水・風・教 −1〜−3
水	水＋6、風＋3	水＋6、風＋2	水＋4、風＋1	水＋2
	ナシ	火−1	火・地 −1〜−2	火・地・教 −1〜−3
地	地＋6、水＋3	地＋6、水＋2	地＋4、水＋1	地＋2
	ナシ	風−1	火・風 −1〜−2	火・風・教 −1〜−3
風	風＋6、火＋3	風＋6、火＋2	風＋4、火＋1	風＋2
	ナシ	地−1	水・地 −1〜−2	水・地・教 −1〜−3
魔	魔知＋8	魔知＋6	魔知＋4	魔知＋2
	ナシ	暗記−1	教・暗 −1〜−2	魔知以外すべて −1〜−2
教	教養＋8	教養＋6	教養＋4	教養＋2
	ナシ	魔知−1	魔・暗 −1〜−2	教養以外すべて −1〜−2
暗	暗記＋8	暗記＋6	暗記＋4	暗記＋2
	ナシ	教養−1	魔・教 −1〜−2	暗記以外すべて −1〜−2

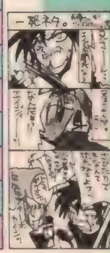
スケジュールを実行したときの結果によって、アップまたはダウンする能力はすべて決まっている。それらの法則をまとめたのが上の表だ。結果が「上出来」以外は、ほかの能力がダウンするので、できるだけ相性のいいキャラとペアで実行させよう。

マルチエンディングデータ

ルーファス、アリシア、真琴には卒業後の進路が4種類ずつ用意されていて、最終的な能力値により変化する。エンディングが変化する条件は右の表の通りだ。この中の12の能力値のうち2つが不足していると1ランク下のものになる。しかしルーファスの場合だけは、特定のキャラとラブラブなエンディングになると、こちらのエンディングは発生しない。

キャラクター	エンディング	条件パラメータ 体調	火	水	地	風	魔知	暗記	教養	魔法レベル 火	水	地	風
ルーファス・クローウン	[illegible]	200	380	380	380	380	300	300	300	3	3	3	3
	[illegible]	200	340	340	340	340	250	250	250	2	2	2	2
	[illegible]	200	300	300	300	300	200	200	200	1	1	1	1
	[illegible]	上記の数値以下のパラメータで発生											
アリシア・ヴィンセント	[illegible]	200	300	300	300	300	280	280	280	3	3	3	3
	[illegible]	200	250	250	250	250	280	280	280	2	2	2	2
	[illegible]	350	0	0	0	0	0	300	0	1	1	1	1
	[illegible]	上記の数値以下のパラメータで発生											
[illegible]	[illegible]	300	300	300	300	300	250	300	250	3	3	3	3
	[illegible]	350	250	250	250	250	250	280	250	1	1	1	1
	[illegible]	300	240	240	240	240	220	250	220	1	1	1	1
	[illegible]	上記の数値以下のパラメータで発生											





まんが／熊本県　しまづやひち

はじめて1・2・3

長谷川研究所の川口という所長から電話で呼び出されたのは、諏訪と会ったすぐ後だった。長谷川〜といえば戦後最大の黒幕、長谷川床真が主宰する悪名高き研究所である　日本で戦中から化学兵器等の実験を延々と繰り返しているのはここだけとも言われている。（①研究所へ：43Pへ、②怪しいので行かない：74Pへ）

あすか120%スペシャル BURNING Fest.

- 発売日／'96年3月28日
- 価格／¥5,800
- メーカー／ファミリーソフト
- ジャンル／対戦ACT
- 対応周辺機器／なし
- MC／1ブロック

新バージョン登場!?『あすか120%Ver2.0』とは？

人気の対戦格闘ゲーム『あすか120%』に、バランスを調整し直した新バージョン登場！　しかも、ただ単に前のバランスを再調整しただけではない。さまざまな要素が改良され、より遊びやすく進化したのだ。その具体的な変更点は、右を参照してね。ここに上げた特徴の中では、ランキングモードの変更が最大の改良で、さらに熱く盛り上がれるようになっているぞ。ほかにも細かい変更がたくさんあるので、もう持っている人も買って損はないぞ！　ちなみにパッケージの右下に今までなかった小さな黒丸が印刷されているのが新バージョンの目印だ。現在お店で売っているものはほとんどコレになっているので、まだ買ってない人はこの機会に購入してみてはいかが？



◀このバストアップが出るまでのロード時間も短くなっているぞ。

このへんがちょっと違う

1▶ 2P色が選べる



キャラ選択中にセレクトを押しながら決定すると、2P色を選ぶことができるようになった。これでストーリーモードでも、色違いのキャラを使えるようになった！

2▶ バランス調整された



全体的なキャラクターのバランスが再調整された。中でも特に変わってしまったのが豊田可莉奈ちゃん。詳しくは、37ページのミニコラムを参照しよう。

3▶ ランキングモードの改良



ランキングモードの得点制度が変更。ラッシュを決めると、ラッシュ数の下に加算ポイントが表示されるように。また、全体的に必殺技を出しやすくなったぞ。

第2回編集部内対抗『あすか』大会(Ver2.0対応)

攻略スペース争奪！

あの『あすか120％スペシャル』に新バージョンが登場したとあれば、もう一度やらねばなるまい。そう、攻略スペースを賭けたライター同士の熱い戦いである。7月号で（電撃ライターたちから）大好評だった「あすか」大会より2週間。ゲームを新バージョンに移して、再び熱い戦いが幕を開けた。ルールは前回と同様、総当たり戦で試合を行い、その順位によって攻略できるスペースが決まるというもの。つまり、対戦の強い人（ライター）の書く攻略ほど、スペースが大きくなるというナイスなアイデア。これなら読者も納得できる（よね？）し、ライター陣もプライドが関わってくるのでかなり本気。おまけに好きなキャラの攻略だけを好き勝手に書けるとあっては、ライター冥利に尽きるというもの。特定のキャラに対する思い入れだけで参加した者（ほやへ）まで混ざり、6人ものライターが入り乱れての大混戦となった。今回は、上位5名によるそれぞれの持ちキャラ攻略に加え、ノーエントリーキャラのワンポイント攻略もついて、大増量6ページで再登場。この企画、好評だったらまたやるかも。



今回のエントリー

今回はエントリーしたキャラクターと担当ライターは以下の通り。
御手洗清子：平吉
本田飛鳥：ゆかマン
山崎竜子：宮田
大久保久美：うききき
キャシイ・ワイルド：スワ
豊田可莉奈：ほやへ
（エントリー順）



▼前回から、参加者が増えて6人での大会となった。今回から新しくエントリーしたキャラは、キャシィだ





▲それぞれのライターが愛をかけて競い合う。さてさて、「Ver2.0」はいったいキャラのバランスをどう変えたのか？

	平吉	うききき	宮田	スワ	ゆか	ほやへ
平吉	＼	○ 2−0	○ 2−1	○ 2−0	○ 2−0	○ 2−0
うききき	× 0−2	＼	× 0−2	× 0−2	○ 2−1	○ 2−1
宮田	× 1−2	○ 2−0	＼	× 1−2	× 1−2	○ 2−0
スワ	× 0−2	○ 2−0	○ 2−1	＼	× 1−2	× 0−2
ゆか	× 0−2	× 1−2	○ 2−1	○ 2−1	＼	○ 2−0
ほやへ	× 0−2	× 0−2	× 0−2	○ 2−0	× 0−2	＼

まんが／山形県　みるくー号

はじめて1・2・3

そして忘れてはいけないのが、ラッキーストライカー、チャダウー戦だ。サッカーボールを操る彼の七色のシュートキックには観客総立ちのウェーブが見事だった。拳が貫くハートはいまでもオレのシンボルといえるだろう。あぁ……こんなに語っちまった。我ながらはずかしいな。（：48Pへ）

優勝 御手洗清子ちゃん

プレイヤーサン一言

前略、清子様。優勝おめでとう。さすがですね。今後も、互いにがんばりましょう。では。(平吉)

◉基本に忠実な戦法が勝利のポイントだ!!

素早い小技の連打が唯一他キャラに誇れる武器。その反面、1発ごとの破壊力はどうひいき目に見ても強力とはいえない清子ちゃん。総合して、決して基本性能がいいとはいえない彼女で、戦いに勝ち抜いていくために必要なものとは!? それはずばり、相手との間合いをはかり、自分に有利な距離で戦うということ。そして、攻め時と守り時をきっちり見極めるということ。この2点につきるのだ。

このゲームはシステム上、かなり荒い戦法が通用してしまう。そんなわけで、確実に打撃を与え、確実にガードを固めるという至極当たり前のことがおろそかになってしまうことが少なくない。他キャラにもいえることだが、必殺技の性能に頼ったパワープレイはもうやめよう。ガード、避け、そして受け身。勝つためには、なによりこういう基本が大事なのだ。よって、ここではこれらの基本をふまえたうえで、清子ちゃんの攻め方、守り方のセオリーを見ていきたいと思う。



▲不意に出すと効果的な避け。投げには注意しよう。



▶受け身は確実に！これで受けるダメージは激減するのだ。

この辺が強い

弱攻撃の素早さ、連続性は特筆もの。しゃがみ強攻撃のスライディングはリーチも長く、判定も強いので頼りになるぞ。ダッシュ強攻撃は3ヒットするうえ、相手を地面に叩きつける。遠距離戦では、弱の大リーグソフトボールが非常に強力だ。飛び道具同士の撃ち合いでは、まず負けないぞ。



◀しゃがみ強攻撃、清子ちゃんはこれなしに語れない。



◀ダッシュ強攻撃も強力。連続技にからめよう。

この辺が弱い

必殺技はいまいち連続性に欠けるため、相殺合戦になるとつらいものがある。相手のしゃがみガードを崩せる技が少ないのも気になるところだ。待ちに入られると苦しいぞ。そんな場合はガードキャンセルに気をつけつつ、常に攻め込んでプレッシャーを与え続けよう。相手のミスを誘うのだ。



◀通天閣打法はちょっと弱い、暴発に注意！



◀飛び込みにいい技がないのも若干気になるところ。

一球入魂の連続技で、ムリヤリ勝利をもぎ取るのだ!!

初級 名づけて! ワールウインド!!



しゃがみ弱攻撃の連打からしゃがみ強攻撃で相手を宙に浮かし、大リーグソフトボールで追い打ち。この技は、清子ちゃんの必殺技の中では連続性に優れているので、ガードキャンセルを狙われてもリスクが少ないのだ。ただし、いうまでもないが過信は禁物。できることならガードされたらバックダッシュでその後に備えたい。

上級 名づけて! グランドスマッシュ!!



同じく、しゃがみ弱攻撃の連打からしゃがみ強攻撃。宙に浮いた相手をダッシュ強攻撃で殴りつける。うまくすればその後の地面への叩きつけダメージも入ってくるので、破壊力はピカイチ。しかも、最後がダッシュ攻撃なので、多少離れた距離からも届いてしまうのだ。いきなりしゃがみ強攻撃から入れば、奇襲にも使えるぞ。

待ち対策 名づけて! タワーレイズ!!



これはそうそう狙っていく機会も多くないとは思うが、清子ちゃんの弱点である待ちに弱いという点を逆手に取った連続技。✚キー前入れ強攻撃は相手のしゃがみガードを崩すことができるので、そこから大リーグソフトボールやゲッツーストライカーにつなげるのだ。タイミングはシビアだが、ダッシュ強攻撃につなげることもできるぞ。





まんが／福岡県 FED

はじめて1・2・3

所内には全くといっていいほど人がいない。入ってきたときにも気になっていたのだが、所々に付いているのは……血痕だろう。所内で何かがあったのは確かだった。いたる所に激しい争いの跡が見てとれる。歪んだ鉄扉が無造作に置いてある。(①研究所奥へ進む：42Pへ ②血痕に注目してその軌跡を追う：96Pへ)

第2位 本田飛鳥ちゃん

プレイヤーから一言
前回最下位から2位への大躍進!! PS購入したかいがありました。これも愛。(ゆかマン)

◉化学の力を見せてやれ!

そんな訳で、プレイヤーがツボをつかみさえすれば、飛鳥はここまで順位を上げられるんですね。さらに、新バージョンになって相手に与えるダメージ量が増えたことも大きい。無限コンボはなくなったけど、問題ないでしょ。

さて、飛鳥で闘うときのツボはやはり「意外と間合いが狭い」というところですか。特にしゃがみ攻撃は、ここだ! と思っても当たらないことがよくあります。間合いは体で覚えましょう。また、久美、可莉奈などの通常技の間合いがこちらより広い相手には、相手がシビレを切らして近づいてくるのを待つというのも1つの手段ですね。

必殺技のツボに関しては、隣にまとめておいたので参考にしてくださいな。では、キミの飛鳥に幸多からんことを。



▲飛鳥の必殺技は全般にスキが大きいので、ガードキャンセルにはレバー前入れ弱攻撃連打か、弱マッハ・ジャブが安全でしょう。

遠心破砕拳のツボ

この技はスキが大きいので、単独で使うなら遠距離の牽制に弱で使う程度にしておくべきですね。ただし、相手がボーッとガードしてるようだったらダッシュして、立ちならしゃがみ弱攻撃からケミカル・インパクト、しゃがんでいれば✚キー前入れ強攻撃→遠心破砕拳というのが効果的ですよ。



フェノメノン・クラッシュのツボ

フェノメノン・クラッシュは空中では強、地上では弱と使い分けましょう。出るまでの時間が長いので、ガードキャンセルには相手の技が終わりそうなのを確認してから使わないと痛い目を見ます。超フェノメノン・クラッシュは、相手のジャンプの着地に合わせて置いておくのが効果的ですね。



ケミカル・インパクトのツボ

一見対空技っぽいですが、迎撃に使うのはヤメときましょう。相殺で落とされます。そのかわり、最後まで入ればダメージは大きいので、しゃがみ攻撃が入ったら迷わずこれにつなげましょう。特に、投げのあとにしゃがみ強攻撃→強ケミカル・インパクトの連続技は必ず修得しておきましょう。

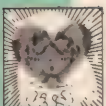


第3位 山崎竜子ちゃん

プレイヤーから一言
クイック・ドライバーの距離感を把握し、連続技をミスらなければ……あ～スマン!! (宮田)

◉中間距離のかけひきが最大のポイント

対人戦とCOM戦で大きく違うのが、COM戦では効かない技が対人戦では結構使えるコト。特に使えるのが竜巻レシーブ。中間距離からジャンプしてから繰り出す弱の空中竜巻レシーブは、手数も多く相手に接近するときに使えばかなり有効的。接近戦では素早いしゃがみ弱攻撃で相手を固めてから、弱のクイックドライバーやカウンターアタックを決めていくようにしよう。これらの必殺技は決まれば相手が浮くので、与えるダメージは大きいぞ。





◀カウンターアタックは決まれば相手が空中に浮くので……



▲その後の攻撃は何でも入る。着地前に攻撃だ!

超必殺技は多用せよ!



▲ハイパータックルは相手の体力をガンと奪える技なので、ゲージが120%溜まったらガンガン使え!

接近戦のポイント――その1



▲バウンドする前に技をキメよう。

接近戦になったら相手の技をよく見て、カウンターアタックを仕掛けよう。1度入ればもう1度決まるぞ。さらに相手が地面にバウンドする前にクイック・ドライバーでキャッチできれば破壊力絶大! 見た目も超イカスのだ。

接近戦のポイント――その2



▲ジャンプを織りまぜれば効果的。

意外と接近戦でも使えるのが稲妻サーブ。対戦の際しゃがみ弱攻撃などの出し合いで、お互い硬直したときにこの必殺技を出すと、相手がこちらの動きに反応してヒットするときがあるのだ。フェイントとして有効に使おう。

まんが/北海道 いんさいどまいはーと



はじめて1・2・3

「?」ボロボロの棚の裏、建物の一番奥まったところに隠し扉があった。シェルターの入り口のように頑丈そうなその扉は電子ロックがかけられている。適当に数値を入力してみるが全く反応がなかった。その部屋中をくまなく探索してみたが手がかりになるようなモノは全く発見できなかった! (:51Pへ)

第4位 キャシィ・ワイルドちゃん

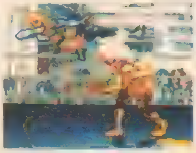
プレイヤーから一言 卑怯と呼ばれても勝ちたい初心者にはもってこいのキャラ。いいんです嫌われても。(スワ)

◉卑怯千万なガードキャンセル投げで勝機をつかみ取れ!!

第4位で申し訳ないが、最強のキャラ「キャシィ」です。ほやへの可莉奈に完敗してしまったのが悔しいです。あれさえなければ2位だったのに。とにもかくにも、基本さえ押さえられればキャシィは最強です。ガードをキャンセルしてからのトリプルヘッドバット、そしてダッシュ投げ(➡➡＋ or⊗)へとつなげる黄金パターンを出せるようになればOK。これだけで、敵の体力のおよそ3分の1強を奪えます。こちらからは手を出さず相手に手を出させる状況に持ち込めればベスト。完璧なガード(これが大事)と避け(R2ボタンの避けが便利)からのキャンセル技(キャシイ・ラリアットが結構使える)を有効に使って、接近戦に持ち込もう。ただし、攻めが単調になりやすいので、✚キー前入れ強攻撃やジャンプ強攻撃なども適度に盛り込もう。



◀飛び道具のないキャシイは避けをうまく使っていこう。



◀ジャンプ強攻撃は間合いも広く実戦でも使いやすい。

キャシイの凶悪連続技!!

まずはガードだ!! / そしてトリプルヘッドバット / 仕上げはダッシュ投げ



▲キャシィはとにかくガードだ。完璧に固めてガードキャンセルのチャンスを待とう!!

▲うまくガードできたらひたすらコマンドを連打。これでトリプルヘッドハッドに行ける。

▲ヘッドバットが3発入ったら、すぐにキャンセルしてダッシュ投げだ。これで最凶技完成!!

第5位 大久保久美ちゃん

プレイヤーから一言 さて、久美ちゃんの攻略…って、何ですかこのスペースは? 私が5位とは…。(うきき)

◉久美ちゃんとボク 第三回

久美ちゃんは通常技や必殺技が強く、使いやすいのでそちらに目がいってしまいがちだが、ダッシュ攻撃を忘れてはいけない。使いどころは難しいが、覚えれば確実に強力な戦力になるぞ。立ち強攻撃や✚キー前しゃがみ弱攻撃で相手を浮かせたらダッシュ攻撃を当ててみよう。必殺技より出したあとの硬直が短いので反撃を受けにくいぞ。しかも相手が空中に浮いていれば連続で当てることもできる(3回まで確認ずみ)。こういった特殊な技を多用してさらに華麗に勝とう。やはり同じ勝ちなら、美しい方がいいよね。



▶相手を浮かすならカウンターアタックや立ち強攻撃がオススメだ。

ダッシュ攻撃を使おう

しゃがみ強攻撃→リボンスライサーといった必殺技につなげる連続技は、簡単に出せるのでつい頼りきってしまうが、これだけでは戦いが単調になってしまう。ある程度ゲームに慣れたら連続技にダッシュ攻撃を組み入れてみよう。ダッシュ攻撃のあと、普段ならもう一度ダッシュ攻撃が入るが、画面端では相手との距離が近いと当たらないので、下の写真のように立ち強攻撃にチェンジしよう。





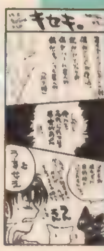
第6位 豊田可莉奈ちゃん

プレイヤーから一言 例え負けても、可莉奈がいちばんかわいいという真実は変わりません。(ほやへ)

◉ダメでした…ゴメン

世の中の可莉奈使いには、2種類の人間がいる。立ち弱攻撃を中心に手数で攻めるタイプと、いつでもバーニングゲージ(以下BG)をタメられるのをいいことにひたすらケロケロメガヒートを絡めた大技を狙ってくるタイプだ。しかし、新バージョンになってからは常にBGをタメることはできなくなった(詳しくはP.37を参照しよう)。私がその事実を知ったのは、なんと大会直前。あまりのことにすっかり動揺してしまい、試合はボロボロ。なんせ、せっかく攻略するなら派手な技の方がいいと思って、ずーっと大技の練習ばかりしていたんですよ〜。おかげで普通の戦い方なんてすっかり忘れていたのでした。全国1億人(推定)の可莉奈ファンのみなさま、本当に申し訳ない! 本来ならば割腹して詫びねばならない失態であるが、もう1度、もう1度チャンスをくれ〜! せめて3日前に新バージョンの詳しい情報を知っていればこんな(編注:以下、言い訳が延々と続くので割愛しました)。





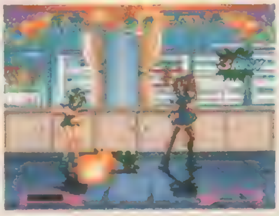
まんが/北海道 李己

はじめて1・2・3

校舎内は静まり返っていた。「ちっ! せっかく39代の学園覇者を始末したというのに……」階段から巨体2よりもさらに大きな影が降りてくる。「キサマか。彼女を殺したのは」「そうよ! ヤツさえいなけりゃこの学園はオレのモンだ」「もはや問答無用!」燃えるほどの速さで無造作に拳を叩きつける! (:40Pへ)

大会ノーエントリーキャラ特別ワンポイント攻略

自分の持ちキャラが今回の大会に参加してないぞ！　って人のために、ノーエントリーキャラ５人をまとめて攻略するぞ。それも、大会上位５位のライターたち競演による、超凝縮のワンポイント攻略だ。今回の大会は、試合に勝つことより自分のひいきしているキャラを全国的にアピールするという方向に重点が置かれているので、使用キャラはそれぞれのライターの趣味が出ている。だから、ノーエントリーだったからって決して人気がないわけではないぞ。現に上位５位のライターは、それぞれの担当ノーエントリーキャラをサブキャラとして使用しているのだ。というわけで攻略もバッチリ！

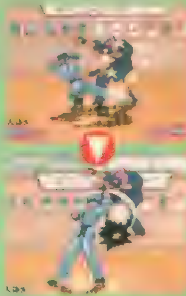


▶現在、電撃編集部ではどういうわけか「あすか」がいちばん熱い。

北条虎実――担／宮田

虎実の通常技はリーチが長く、必殺技も強力。特に注目してほしい技は、超必殺技の雷龍衝撃波。１度技が決まるとその後にもう１度技が決まるので相手の体力を大きく奪えるぞ。また虎実を使うときは華麗な空中戦を心がけていこう。空中からだと使える技が多くて対戦で有利になるのだ。相手が硬直していたら覇王拳。相手が２段ジャンプで避けようとしたり、攻撃を仕掛けてきたら手数の多い飛び膝かかと落とし。あと一撃必殺の真空飛び足刀も強力！ステージのはじで当てて、相手を浮かすことができると３回連続で入ってかっこいいぞ。

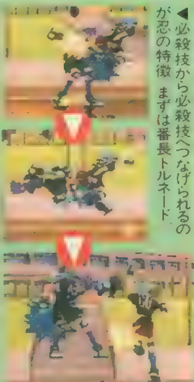
▼基本の連続技は下段攻撃になるしゃがみ攻撃から…



▲相手を浮かし双龍拳。強力なので多用していこう。

川崎忍――担／スワ

川崎忍の特徴は使いやすい必殺技にある。飛び道具の番長バズーカはキャンセルもバシバシ入るし、使いやすくてオススメだ。これと前入れ強攻撃、そしてダッシュ強攻撃を組み合わせよう。また、忍の超必殺技の必殺メガトンバズーカは、ゲージが120%時には連続して８発放つことができるのでかなり強力な技だ（１発当たると次の一撃も決まる）。しゃがみ弱攻撃からしゃがみ強攻撃への連携も基本的だが押さえておきたい。



◀必殺技から必殺技へつなげられるのが忍の特徴　まずは番長トルネード

▶２段階目に、もう１度トルネードを出して最後に番長ダイナマイトまでつなげる。夢の竜◯竜◯昇×拳だ!!

小和田奈々――担／ゆかマン

てな訳で奈々ですが、やっぱり決め手に乏しいです。自分から攻めるよりも、ガードキャンセルの強烈襲波、もしくはスキを見てしゃがみ弱攻撃→牛若の舞or桜花連拳が無難な線でしょうか。あ、投げは間合いが狭い＆ダメージがゼロ＆追い打ちが入らないの３重苦なので無理に狙わないように。あと、舞刀蒼炎陣は壱の方がダメージ大きいので、無理に弐にしなくていいと思いますよ。

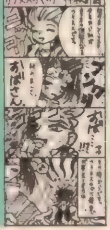


▼奈々の投げはこんなに飛びます。しゃがみ強攻撃ぐらいしか間に合いません。



▲相手に飛び越されたときには弐が当たるけれど、外すとスキは大きいですよ。





鈴木めぐみ――担／平吉

とにかく１発１発の破壊力がないのがめぐみちゃんの弱み。手数で圧倒するほかに勝つ方法はない。そんな彼女にとって、重要になるのが接近戦での連続技だ。ここではちょっと高度なものを紹介しよう。密着からふみふみ乗っかりで登り投げ、その後相手の着地に合わせてボンボンアッパーというのがそれだ。これで超必殺技並のダメージを与えることができるぞ。……めったに決まらないけど。



◀超必殺技は相手の飛び道具をくぐれる。



◀通常技にダッシュ攻撃を交えれば……



▶実に多彩な連続技が作れる。

新堂環――担／うきき

ストーリー上では最強といわれているが、じつはそれほど強くない。飛び道具の百裂サーブは上から下に打ち下ろす軌道なので、今ひとつ使いにくい。基本的にはしゃがみ強攻撃から迎撃（攻撃）・Vやロブ落としにつなげるのがいい戦法。新バージョンだと迎撃・Vの後にしゃがみ強攻撃→ロブ落としという連続技も入るので、普段は迎撃・Vの方を出すよう心がけよう。



▲まずは迎撃・Vを当てよう。ガードされると必ず反撃を受けるので注意。

▲しゃがみ強攻撃を当ててからロブ落とし。慣れないうちは強攻撃はなくてもＯＫ。

まんが／神奈川県　しもんうしお

はじめて1・2・3

制服とくればその下だと私は常々主張している。女心と下着は、とてつもなく微妙なのだ。フチが厚すぎず、細すぎず。そのラインは微妙であればあるほど価値は上がっていく。クリームソーダだと思っていたのに、良く見たらラッキーストライクだったなんてガッカリ賞決定しているようなモノである。（：79Pへ）

これでカンペキ!必殺技コマンドリスト

登場する全11人の必殺技カンペキリストを今1度紹介。前の攻略ページを読むときの参考にして欲しい。なお、技の名前の後に㋛とあるのは空中でも出すことが可能な必殺技だ。また、同じく技の名前の後の㉂とあるのは、超必殺技のこと。これはゲージが100%、または120%の状態で出すことができるぞ。

本田飛鳥	遠心破砕拳	↓→+×or○
	ケミカル・インパクト	↓↓+×or○
	フェノメノン・クラッシュ ㋛	↓←+×or○
	マッハ・ジャブ	×or 連打
	遠心連殺拳 ㉂	↓→+× 同時
	超フェノメノン・クラッシュ ㉂	↓←+×○同時
北条成実	覇王拳 ㋛	↓→+×or○
	双龍拳	↓↓+×or○
	飛び膝かかと落とし ㋛	↓←+×
	空中真空飛び足刀	空中で↓↓+×or○
	雷龍覇王拳 ㋛㉂	↓→+×○同時
	雷龍衝撃破 ㉂	↓↓+×○同時
豊田可莉奈	ケロケロアタック ㋛	↓→+×
	ケロケロヒートプレス ㋛	↓→+
	バイオ・インパクト	↓↓+×or
	ケロピョン・セットアップ	↓←+×or
	ケロケロメガヒート ㉂	↓→+× 同時
	ケロケロアングラー ㉂	↓←+×○同時
大久保久美	スティックショット	↓→+×or○
	リボンカッター	↓↓+×or○
	スピニングスワンキック ㋛	↓←+×or○
	リボンスライサー ㉂	↓↓+×○同時
山崎竜子	竜巻レシーブ ㋛	↓→+×or○
	稲妻サーブ	↓↓+×or
	クイックドライバー	↓←+×or
	ハイパータックル ㉂	↓→+×○同時

川崎忍	番長バズーカ	↓→+×or○
	番長ダイナマイト	↓↓+×or
	番長トルネード ㋛	↓←+×or
	必殺メガトンバズーカ ㉂	↓→+× 同時
	必殺メガトンダイナマイト ㉂	↓↓+×○同時
小和田奈々	風月扇	↓→+×or○
	牛若の舞	↓↓+×or○
	裂襲波	↓←+×or○
	桜花連撃	×or○連打
	舞刀蒼炎陣・壱 ㉂	↓↓+×○同時押し
	舞刀蒼炎陣・弐 ㉂	欄外の注1参照
キャシィ・ワイルド	ダッシュニー	↓→+×or○
	キャシー・ラリアット	↓↓+×or○
	ショルダークラッシュ	↓←+×
	トリプルヘッドバット	↓←+○
	ノーザンライトボム	→↓↑+×or○
	いてこましスペシャル ㉂	↓↓+×○同時
鈴木めぐみ	ボンボンアタック ㋛	↓→+×or○
	ボンボンアッパー	↓↓+×or○
	めぐみ・けりけりパンチ	↓←+×or○
	ふみふみ乗っかり	↓↑+×or○
	めぐみ・けりけりダンス ㉂	↓↓+×○同時
[illegible]	百裂サーブ	↓→+×or○
	ロブ落とし	↓↓+×or
	攻撃・V(ヴィクトリー)	↓←+×
	迎撃・V(ヴィクトリー)	↓←+
	ダイナマイトサーブ ㉂	↓→+×○同時
御手洗清子	大リーグソフトボール8号	↓→+×or○
	真・通天閣打法	↓↓+×or○
	ゲッツーストライカー ㋛	↓←+×or○
	イリュージョン・アウト ㉂	↓→+×○同時

注1 舞刀蒼炎陣・壱で体が光っている間に↑↑+×or○。
●コマンドはキャラが右向きの場合です。

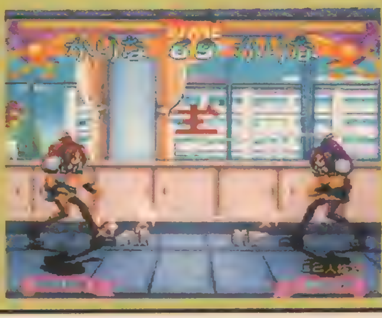
かりな120%スペシャル 哀愁のケロピョンの巻



バーニングゲージがタメにくくなったんです(泣)

どうも、「あすか」に関しては可莉奈ひと筋に生きるほやへです。今回負けた腹いせに、さんざんゴネてこのスペースを確保しました。全国4億人(憶測)の可莉奈ファンの皆様、どうかこれで勘弁して下さい。

さて、もう遊んだ人は御存知でしょうが、今回の新バージョンからケロピョンセットアップ(以下セットアップ)でバーニングゲージはほとんどタマりません。前は一瞬で120%までタマってたのですが、今回からは1度につき約35%分。しかもタマりが凄く遅いので、普通に戦ってた方が遥かにマシです。とはいえ、セットアップ中にケロケロヒートプレスを出すと飛距離が伸びるので、まったく使えないワケではありません(セットアップ中敵の攻撃をガードすると自動発射するし)。これらカエル系の必殺技に加え、下段攻撃できる立ち弱攻撃やダッシュ弱攻撃をうまく組み合わせて戦えば、かなり強い…と、思う(負けたので弱気)。ゲージがタマったらケロケロメガヒートを狙おう。キッカケはしゃがみ強攻撃がいい。ケロケロメガヒートを入れた後の追い打ちはダッシュ弱攻撃かカウンターアタック。特にカウンターが入って画面端に叩きつければ、(間合いやタイミングにもよるが)さらにケロケロメガヒートが入るぞ。



◀た、タマんねぇっす〜。でもまぁいいか あ。かわいいから。



まんが/新潟県 りるひな

ついでに、ネット経由で、長谷川研究所にも入ってみることにした。? ほとんどがブロックされている。が……「お姉さん、頼む」カタカタカタ、お姉さんの指が軽やかにタイプし始める。お姉さんのハッキングテクニックにかかれば、民間施設のひとつやふたつはカンタンに……。(:55Pへ)

ヴァンパイア
ザ・ナイトウォリアーズ

●発売日／'96年3月29日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／不可

勝つためにチェックしておきたい5つのポイント

『ストII』シリーズとはまったく別の進化をたどっている、カプコンの定番格闘ACT『ヴァンパイア』シリーズ。このPS版は、記念すべきシリーズ第1作目に当たるタイトルの移植作なのだ。このゲーム、アーケードで登場した当時は、登場キャラがすべてモンスターであるということや、アニメを見ているかのような流麗な動きはもちろんのこと、そのあまりにも斬新なゲームシステムに度肝を抜かれた人も多かった。今でこそ他のゲームでもよく見かけるようになった各種のシステムだが、実はこの『ヴァンパイア』で確立したとされるものが少なくないのだ。当然、これらのシステムをきちんと把握しないことには、対戦（対人であっても、対COMであっても）で勝ち残ることなど夢のまた夢。ここでは、その特徴的な『ヴァンパイア』のゲームシステムを、余すところなく紹介するぞ。これから紹介するポイントをきっちりモノにして、闇に生まれし呪われた血族たちの、熱いバトルを存分に楽しんでもらいたい。



▲チェーンコンボは強力だが、ガードキャンセルをマスターした相手に乱用するのは危険



◀トドメはスペシャル必殺技で決めたい。一日中気分爽快間違いなし！

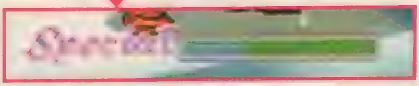
◉ 3つの効果を持つスペシャルゲージに注目せよ

勝負の鍵をにぎる項目として、このゲームでもっとも重視したいのが画面下にあるスペシャルゲージだ。これは、必殺技を出すことによってだんだんタマっていき、MAX状態になると自動的に下で紹介しているような3つの効果を発揮してくれるのだ。ただしこのスペシャルゲージ、時間が経過するとともに少しずつだが、確実に減っていってしまう。ゲージをMAXまでタメて特殊効果を得たいなら、常に攻め続けるくらいの心構えが必要なのだ。また、時間で減っていってしまうのはゲージがMAXの状態でも同じことで結果、特殊効果を得られる時間も限られてきてしまう。逆に言えば、相手のゲージがタマっているときは、防御に徹した方が無難だということ。このゲームでは、どんなタイミングで攻め、どんなタイミングで守るのかといった戦略が非常に重要なポイントなのだ。こればかりは実戦経験からつかんでもらう他に手段はないのだが……。

このゲージだ！



◀スペシャルゲージには常に注目！チャンスの時にMAX状態なら、これほど心強いことはないぞ！



効果1 攻撃力がUP！

スペシャルゲージが1度MAXになると、ゲージがなくなってしまうまでは、基本攻撃力が25パーセントほどアップする。効果としては見た目が変わるわけでもなく、地味な印象を受けるが、なかなかどうして、これが非常に役に立つのだ。特に攻撃力の高い強攻撃など、比べて見ればその差は歴然としている。必殺技コマンドが苦手な人は、このチャンスにチェーンコンボなどを狙ってみよう。普段より、着実に手ごたえのある戦いを感じられるはずだ。



◀ただの通常攻撃も、頼りになるのだ

効果2 必殺技が強化！

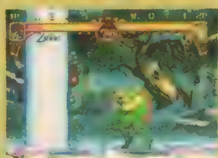
スペシャルゲージがMAXになると、一部の必殺技がパワーアップする。デミトリのカオスフレアなどがわかりやすい例で、当たり判定、ヒット数、攻撃力などが大幅にアップするのだ。ただし、この効果を使うと一気にスペシャルゲージが0の状態に戻ってしまう。ゲージの残量が多いほど与えるダメージが大きい、なんてことはいっさいないので、なるべくなら、ゲージがなくなりそうになるまで、この効果は温存しておきたいところだ。



◀見違えるようなソウルフィスト。強力だ。

効果3 スペシャル必殺技が出せる！

やはりスペシャルゲージMAX状態のときに得られる効果として、一番目を引くのがこれだろう。各キャラが持っているスペシャル必殺技が使えるようになるのだ。これは、効果もハデだしダメージも大きいし、まさしく一撃必殺の技。ただし、これも効果2と同じく、使うとゲージがなくなってしまう。出したはいいけど不発に終わった、なんてことになると目も当てられない。出すからには確実に当てる、くらいの心構えで使おう。



◀超強力な必殺技だ 常に狙っていこう!!





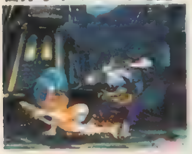
まんが／新潟県 りるひな

はじめて1·2·3

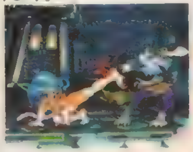
結局私は、仕組まれたワナに引っかかってしまったのだ。約束も全く守れずに。いくら後手に回ったとはいえ、プライドが己を許しそうになかった。このままでいいハズがない。あの夜の少女の真摯な瞳を思い出しながら拳を握りしめる。自らの脳細胞が真実に向けてフル活動し始めた。（：97Pへ）

◉通常技をつなげて大ダメージを与えるのだ!!

通常技をキャンセルして必殺技につなぐ、いわゆる連続技と言われるモノは他のゲームでもほぼ確実に再現されている。が、このゲームでは、通常技を通常技でキャンセルすることが可能なのだ。これがチェーンコンボ。基本的に、弱→中→強、もしくはパンチ→キックという経緯でつなげることができるぞ。ちなみに優先順位は技の強さよりも種類の方が上で、つまり、理論上では弱パンチ→弱キック→中パンチ→中キック→強パンチ→強キックというつなげ方が可能なのだ。まぁこれはあくまで理論上のこと、実際は技のリーチの関係から、すべてがつながることはないんだけどね。右の表を参考に自分なりのコンボを見つけよう。



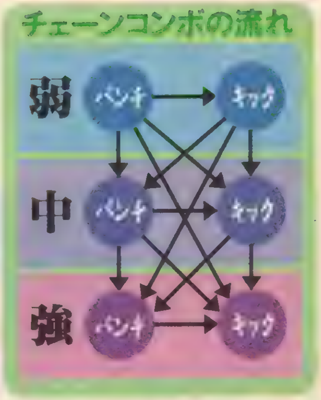
▲例えばお手軽なチェーンコンボ。まずはしゃがみ弱キックから入って……。



▲ヒットマーク点灯中にしゃがみ中キック。タイミングを覚えよう。



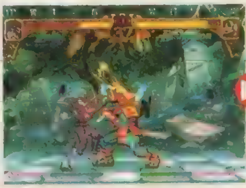
▲で、とどめにしゃがみ強キック。これで相手を転倒させて、仕切り直しだ。



◉敵の攻撃を切り返し、戦いのペースを取り戻せ!!

とかく手数が劣りがちなキャラは、チェーンコンボなどでカツカツと固められてしまうのがこのゲームの性質。こう見ると動きの素早いキャラが圧倒的に有利なようだが、実は必ずしもそうではない。このゲームでは、相手の攻撃をガードした瞬間に特定の必殺技のコマンドを入力することで、ガードの硬直をかき消して反撃することが可能なのだ。これがガードキャンセル。このテクニックさえマスターしてしまえば、調子に乗ってチェーンコンボで固めに来る相手など、敵ではなくなるぞ。とはいってもこのガードキャンセル、確実に出せるようになるには相当の修練を必要とする。ガードしてから必殺技のコマンドを受けつける時間が非常に短いのがその原因だ。あらかじめ必殺技のコマンドを入力しておき、その後✚キーを後ろに入れて相手の攻撃をガード。その瞬間に攻撃ボタンを押すというのが基本的、かつ効果的な出し方だろう。まずはこれで練習して、徐々に慣れていこう。

▶成功すれば、がっちりガードして……。





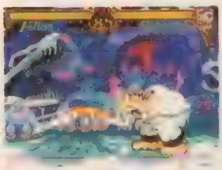
◀間髪入れずに必殺技。これでラッシュも怖くない!!

キャラ名	ガードキャンセル可能な技
デミトリ	デモンクレイトル
	カオスフレア(空中)
	バットスピン(空中)
ガロン	ビーストラッシュ(対空)
	ビーストラッシュ(空中)
	ビーストキャノン(空中)
ビクトル	ギガバーン
ザベル	デスハリケーン
	デスハリケーン(空中)
	デスボルテージ(空中)
モリガン	シャドウブレイド
	ソウルフィスト(空中)
	シェルキック
	バルキリーターン(空中)
アナカリス	王家の裁き
フェリシア	サンドスプラッシュ
オルハス	ソニックウェーブ
サスカッチ	ビッグタイフーン



◉機動力を生かしてヒット&アウェイ

このゲームに登場するキャラは、✚キーを素早く同じ方向に入れることで、前方ダッシュと後方ダッシュができる(ただし、ビクトルに限り前方ダッシュができない。後方ダッシュは可能)。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことでダッシュ攻撃を繰り出すこともできるので、フットワークを生かしたヒット&アウェイなんて戦法を取ることまで可能なのだ。また、ダッシュ中に必殺技を出すと、普段とは異なった効果を持つモノもあるので、使い方によってはフェイントも使えるぞ。うまく使い分けていこう。



▲例えばフェリシアの前方ダッシュ。低い姿勢で一気に飛び込む!! ここから連続技だ。

▼ビクトルに限り、前方ダッシュはできません。あしからずご了承ください。



◉受けるダメージは最小限に!!

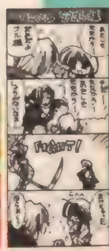
このゲームでは、空中でも相手の攻撃をガードすることができる。もちろん、これにもガードキャンセルがかかるので、空中戦にも、駆け引きの要素が加わってくることになる。また、本来安定した攻撃力を誇る投げも、つかまれたと同時に同じく投げコマンドを入力することで受け身を取り、ダメージを最小限に喰い止めることができる。戦闘中は細かいところまで気を配り、とにかく受けるダメージは最小限にとどめること。そういう心構えが、最終的には勝利を呼び込むことになるのだ。



▲相手の攻撃を空中ガード。この後、ガードキャンセルすることも可能なのだ。

▼投げの受け身はちょっとタイミングがシビア。狙って出すのは難しいかもしれない。





まんが／秋田県 市藤にたか

はじめて1・2・3

「ドキッ！ 女だらけの～は大運動会でなく、大水泳大会だからこそ価値があるのです。出そうではみ出るあの精神こそが女だらけの基本。運動会って言うのが怪しすぎる」「た、確かに！ いや、目からウロコが落ちたよ！よし、あの場にいた全員の逮捕状を取ってくる！」「渡邊警部補ガンバって！」 END

全10キャラの必殺技コマンドと基本的な戦い方を伝授!!

このゲームに登場するキャラはボスを含めて全部で12種類。その内プレイヤーが操作することができるのは10種類のモンスターたちでいずれ劣らぬ猛者ばかり。モンスターということもあって必殺技から通常技まで常軌を逸したものばかり。彼らを手足のように動かすには、少々努力が必要かもしれないぞ。ここでは、そんな彼らの魅力的（?）な必殺技の全コマンドと、基本的な戦い方を紹介していこう。対戦時にこのページを開いて、役立ててもらえれば光栄だ。



▲無敵対空技を持つキャラは、相手の飛び込み攻撃を寄せつけないぞ。



◀中には、空中で必殺技を出すことのできるキャラもいるのだ。

✚キーの入力で通常技が変化する!?

このゲームには、✚キーを入力しながら攻撃ボタンを押すことで、普段とは違った技を繰り出すキャラも存在する。

これらの技は、基本的に通常技とは異なるが、必殺技のように削りなどの能力は持っていない。ザベルとアナカリスがこれらの技のエキスパートで、クセはあるものの、使い方次第でいくらでも戦略の幅が広がるぞ。詳細は各キャラの項目を参照してもらいたい。それぞれを持ちキャラとしている人は、ぜひこれらの技を研究してほしい。



▲トリッキーな技を、うまく使いこなそう。

デミトリ

空中、地上のカオスフレアで相手を押し込める。無敵状態のあるダッシュで近づき、ネガティブストーレンで投げてしまうというのもおもしろいぞ。ゲージがタマったら、ネガティブストーレンの代わりにミッドナイトブレジャーを狙っていくのも相手にとっては嫌な感じだ。もし投げに対応してくるようなら、ダッシュからデモンクレイドルで攻め込もう。



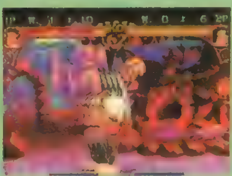
◀ダッシュからのデモンクレイドルが強いぞ。

必殺技コマンド

カオスフレア（空中でも可）SP効果あり	↓↘→＋P
デモンクレイドル SP効果あり	→↓↘＋P
バットスピン（空中でも可）SP効果あり	↓↙←＋K
ネガティブストーレン SP効果なし	接近して方向キー1回転＋中か強P
ミッドナイトブレジャー SP必殺技	↓→↘＋P3つ同時押し

モリガン

ダッシュを使い、チェーンコンボを狙っていく。ダッシュ中キック後、着地と同時にベクタードレインで、ガードしがちな相手を投げてしまうのもいい。飛び込みと見せかけての空中ソウルフィストもなかなか有効だ。



◀無敵対空のシャドウブレイドが強力だ。

必殺技コマンド

ソウルフィスト SP効果あり	↓↘→＋P
ソウルフィスト（空中）SP効果あり	↑↗→＋P
シャドウブレイド SP効果あり	→↓↘＋P
シェルキック SP効果なし	空中で↓↙←＋K
ベクタードレイン SP効果あり	接近して←↙↓↘→＋中か強P
バルキリーターン SP必殺技	→↘↓↙←＋K＋いずれかのボタン
ダークネスイリュージョン SP必殺技	弱P、弱P、→、弱K、強P

ガロン

全キャラ中最速を誇るそのスピードで、ヒット&アウェイを狙っていく。その際頼りになるのがビーストキャノン。何も考えないで飛び回っているだけでも、相手にはかなりのプレッシャーを与えることができるぞ。対空技として機能するクライムレイザーは判定が強いので、待ちプレイならかなりの強さを発揮するぞ。

必殺技コマンド

ビーストラッシュ（地上）SP効果あり	↓↘→＋P
ビーストラッシュ（対空）SP効果あり	→↓↘＋P
ビーストラッシュ（空中）SP効果あり	→↘↓＋P
クライムレイザー SP効果あり	↓↑＋K
ワイルドサーキュラー SP効果あり	接近して→↘↓↙←＋K
ビーストキャノン（地上）SP必殺技	←↙↓↘→＋P
ビーストキャノン（対空）SP必殺技	↓↙↗＋P
ビーストキャノン（空中）SP必殺技	↖←↙↓↘＋P
ビーストキャノン（地上）後の方向転換	飛行中に↖＋Pで左上、↗＋Pで右上
ビーストキャノン（対空）後の方向転換	飛行中に↗＋Pで右、↘＋Pで右下
ビーストキャノン（空中）後の方向転換	飛行中に↗＋Pで右上、↘＋Pで右

フェリシア

フェリシアは通常技の判定が強く、近～中距離でその真価を発揮してくれる。ダッシュは低空でしかも速いので、そこからチェーンコンボを狙っていくのもいいだろう。飛び道具を多用する相手なら、サンドスプラッシュやローリングバックラーでその下をくぐり、一方的に攻撃することもできるぞ。



◀デルタキックは上昇中無敵。対空に使えるぞ。

必殺技コマンド

サンドスプラッシュ SP効果あり	↓↘→＋P
ローリングバックラー SP効果あり	←↙↓↘＋P
ローリングスクラッチ SP効果あり	→↘↓↙＋P
デルタキック SP効果あり	←↓↙＋K
ヘルキャット SP効果あり	接近して→↘↓↙←＋中か強K
ダンシングフラッシュ SP必殺技	↓↘→←↙↓＋P3つ同時押し

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。Pはパンチ、Kはキックを表わしています。





まんが／埼玉県 サモキン

はじめて1・2・3

「ぐぁぁぁぁぁ」外道番長は超がつくほど弱かった。「これでまた平和がやってくる」ありがとうポリタン、最高だポリタン！　そんなコーラスがどこかから聞こえてくる。私を褒め称える賛歌はとまらない。やがてそれは歌となり、多くの人の心を癒すでありましょう。ありがとうポリタン、最高だポリタン！　END

ヴァンパイア

ビクトル

前方ダッシュができないのが痛い。近づいてしまえば強力なメガスパイクやギガショックなどの投げ技で一気に勝負を決められるので、まずは相手に近づくことから。ギガバスターの無敵時間を利用、もしくはギガハンマーで相手の飛び道具をかき消しつつ接近し、そこから投げのオンパレードにつないでいこう。一度喰らいついたら離れないように。

必殺技コマンド

ジャイロクラッシュ SP効果あり	↓↙←→＋P
ギガバーン SP効果なし	↓↙←＋K
ギガバスター SP効果あり	←タメ→＋K
ハイギガバスター SP効果あり	↙↗＋K
ギガハンマー SP効果あり	←タメ→＋P
グラビトンナックル SP効果なし	投げる直前に ↓↑＋P
メガスパイク SP効果あり	接近して方向キー１回転＋Ｐ３つ同時押し
メガショック SP効果なし	接近して↓↘→ ＋中か強K
サンダーブレイク SP必殺技	↓タメ↑＋Pか Ｐ３つ同時押し
ギガブルート SP必殺技	←タメ→ ＋Ｐ３つ同時押し

ビシャモン

ビシャモンは、このゲームに登場するキャラ中、唯一武器を持っていることもあり、そのリーチの長さが最大の武器。なかでも飛び込み中キックが驚異的な性能を誇っているので、これを出している だけでも相手は身動きがとれなくなるだろう。ガードキャンセルに注意して、ラッシュで押し切ろう。

必殺技コマンド

居合い斬り(上段) SP効果あり	←タメ→＋P
居合い斬り(下段) SP効果あり	←タメ→＋K
鬼炎斬 SP効果あり	リバーサル時に →↓↘＋P
燕封じ SP効果なし	垂直ジャンプ中に ↑↗→＋P
撥ね刃 SP効果なし	←↙↓↘→＋P
辻疾風 SP効果なし	撥ね刃ヒット中に ↓↘→＋P
返し刃 SP効果なし	撥ね刃ヒット中に ↓↙←＋P
切り捨て御免 SP効果あり	接近して →↘↓↙↘＋P
上段かっさばき SP必殺技	←タメ→←→＋P
下段かっさばき SP必殺技	←タメ→←→＋K
抜鬼首捩り SP必殺技	→↘↓↙＋P

サスカッチ

基本は判定の強いダッシュ弱キックで。ヒットしたらそこからチェーンコンボを狙う。もしもガードされたらビッグブランチで相手を凍らせ、そこからチェーンコンボかスペシャル必殺技のビッグフリーザーというのが常套手段だ。



◀ポイントはビッグブランチ。食って、吐くのだ。

必殺技コマンド

ビッグタイフーン SP効果あり	→↓↘＋K
ビッグタワーズ SP効果あり	↓↓＋Ｐ３つ同時押し
ビッグスイング SP効果あり	接近して方向キー １回転＋中か強K
ビッグスノー SP効果なし	↙↓↘→＋P
ビッグシェイク SP効果なし	接近して→↘↓ ＋中か強K
ビッグブランチ SP効果なし	接近して↓↙← ＋中か強K
ビッグフリーザー SP必殺技	↓↘→ ＋Ｐ３つ同時押し

アナカリス

アナカリスの地上移動はアリが這うかのように遅いので、基本的にジャンプで移動しよう。まずはトリッキーなジャンプの姿勢制御からマスターしよう。それに慣れたらジャンプ中の✚キー↓＋キックで急降下し、そこからチェーンコンボを狙っていく。中間距離から牽制のつもりでコブラブローを出しておけば、相手の出鼻をくじいてくれることも多いぞ。

必殺技コマンド

言霊返し(弾を吸い込む)SP効果なし	→↘↓↙←＋P
言霊返し(弾を吐き出す)SP効果なし	↓↘→＋K
棺の舞い(手前) SP効果あり	方向キー中立か↑か↓ ＋Ｐ３つ同時押し
棺の舞い(やや手前) SP効果あり	→か← ＋Ｐ３つ同時押し
棺の舞い(やや奥) SP効果あり	方向キー中立か↑か↓ ＋K ３つ同時押し
棺の舞い(奥) SP効果あり	→か← ＋K ３つ同時押し
王家の裁き SP効果なし	ジャンプ中に →↙↓↘＋P
コブラブロー SP効果あり	→←→＋P
ミイラドロップ SP効果あり	↓↘→＋P
ファラオマジック SP必殺技	中K、弱P、↓、 弱K、中P

オルバス

ＰＳ版ではしゃがみ強パンチがしゃがみガード可能になってしまっているため、アーケードで通用した２択は使えない。ここはすっぱりあきらめ、スクリュージェットやダッシュ強攻撃を交えたスピーディな戦法で相手を翻弄しよう。



◀ダッシュ攻撃が強い。つけ入るスキを与えるな。

必殺技コマンド

ポイズンブレス SP効果あり	←↙↓↘→＋K
スクリュージェット SP効果あり	←→＋P
トリックフィッシュ SP効果あり	後方ダッシュ中にK
ソニックウェーブ SP効果なし	↓↘→＋P
クリスタルランサー SP効果あり	接近して →↘↓↙←＋P
スカイネプチューン SP効果あり	接近して →↘↓↙←＋K
アクアスプレッド SP必殺技	→↘↓＋PかK ３つ同時押し

ザベル

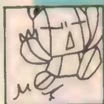
✚キー➡パンチが、リーチが長く判定も強い。必殺技ではデスハリケーンが強力だ。これで相手の攻撃を打ち落としつつ、トリッキーな動きを利用して少しずつ追いつめていこう。

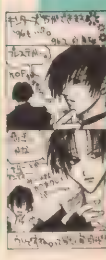


◀✚キー➡＋パンチをうまく使いこなそう。

必殺技コマンド

デスハリケーン SP効果あり	↓↙←＋K
スカルジャベリン SP効果あり	相手がダウン中に ↓↑＋K
スカルバニッシュ SP効果あり	接近して ↓↘→↗＋強P
ヘルズゲート SP効果なし	←↙↓↘→＋K
イービルスクリーム SP必殺技	→←＋Ｐ３つ同時押し
デスボルテージ１ SP必殺技	→↘↓↙←＋K
デスボルテージ２ SP必殺技	空中で →↘↓↙←＋K
デスボルテージ３ SP必殺技	空中ダッシュと同時に →↘↓↙←＋K





まんが／神奈川県 貞雅

はじめて1・2・3

長谷川研究所の川口という所長から電話がかかってきたのは、宮田のメールを受け取ったすぐ後だった。長谷川～といえば戦後最大の黒幕、長谷川床真が主宰する悪名高き研究所である。未だに化学兵器等の実験を繰り返しているらしい。(①怪しいので行かない：74Pへ、②松崎捜索にでる：86Pへ)

ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ

●発売日／'96年5月3日●価格／¥5,800
●メーカー／サンソフト
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

このゲームの基本"ガードキャンセル"をマスターせよ！

最近の格闘ゲームによく見られるシステムの"ガードキャンセル"が、このゲームではクリアするのに重要なファクターになっている。このゲームの場合、特定の必殺技やコマンドでなく、ほとんどの必殺技でガードキャンセルが可能。しかも、特殊なゲージなどの消費もないので、いつでもガードキャンセルができるのだ。コマンドのタイミングは意外と簡単で、敵の攻撃をガードした瞬間に連続して必殺技のコマンドを何度も入力すると出しやすい。状況によって有効なガードキャンセル技を各キャラごとに紹介するぞ。



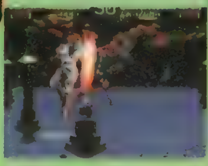


▲▶ガード体勢に入ったら、素早く必殺技のコマンドを入力するのがポイント！　とにかく連続で入力する。

ROLF



ロルフは、ガードキャンセルに有効な必殺技を2つ持っている。1つは対空技にもなるプラネットブレイカー。しかし、この必殺技は空振りしたときのスキがかなり大きいのでちょっと危険。安全にいくなら腕のパーツから炎を出すストライキングナパームがいい。敵の飛び込み、または突進系の攻撃をガードしたら、グルグルと✚キーを回転させながら攻撃ボタンを連打すれば簡単に出るぞ。



▲飛び込みや突進系には、プラネットブレイカーだ。



▼ガードキャンセルなら、ストライキングナパーム！

フェルデンはこう倒せ



対フェルデン戦の簡単なパターンを紹介。ラウンドが開始したら後退し続け、フェルデンの攻撃を待つ。するとフェルデンはダッシュからエルボーで飛び込んでくるので、そこをプラネットブレイカーで迎撃するのだ。

ALVAN



アルバンの有効なガードキャンセル技は、コマンドが簡単でお手軽なアルスラッガーだ。ラウンドが開始したら、その場でしゃがんで敵の攻撃を待つ。攻撃をガードした瞬間に、3つの攻撃ボタンを押せばアルスラッガーがガードキャンセルで敵にヒットするぞ。敵の飛び込みに対しては立ちガードから！

▼お手軽で威力もあるアルスラッガーでガードキャンセル





▲ピンチになったらスーパーアルバンに変身！

フェルデンはこう倒せ



アルバンは、対空技のアルサンダーを利用してフェルデンと戦うといい。バックステップで間合いを広げ、しゃがみガードの状態で待つ。フェルデンが飛び込んできたら、早めのタイミングでアルサンダーを出すのだ。





まんが／新潟県 HAL-000

はじめて1・2・3

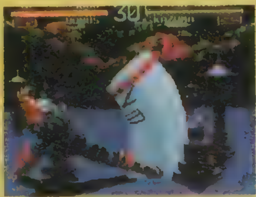
研究所は奥に行けば行くほどいかがわしさが増していった。廃棄処分としたのか、割れたガラス容器や飛散した溶液、そして刺激臭が鼻をつく。「ん？」床に投げ出された椅子の影に何かが……焼けこげた肉片？　何だ？　非人道的な実験を行っているという噂はあったが、いったいここで何が起こったのだ？（：87Pへ）

ガードできないボーナスくん



ボーナスくんは口からタンを飛ばす必殺技、硬饗唆（↓↘→＋攻撃ボタン）はあるものの、肝心のガードができないためガードキャンセルは事実上、不可能なのだ。彼でクリアしたら、かなりの達人！　チャレンジしてみよう。無理だと思うけど……。





▲▶ガードできない男らしいボーナスくん。勝ちセリフが笑えるぞ。

うさぎみたいなヤコブ



ヤコブはガードはできるが、必殺技が敵と同じキャラに変身するヤコブ変身!?（↓↘→＋攻撃ボタン）のためガードキャンセル技にならない。しかし、ヤコブはスライディングが強いのでクリアは可能だぞ。





◀▲ヤコブは小さいので敵の攻撃が当たりにくいのが特徴だ。

KAZUMA



カズマは嵐　颶風剣と無空　殺風障がガードキャンセルするのに有効な必殺技だ。敵の飛び込みやダッシュからの攻撃に対しては嵐　颶風剣、近距離で敵の攻撃をガードした場合は無空　殺風障と２つの必殺技を使い分けるのがポイント。嵐　颶風剣は強ボタンで出すと威力が大きく、出したあと間合いが離れるので空振りしたときのリスクが少ないから、狙うなら強ボタンで出そう。また、タイミングと間合いが難しいけど、疾風回身裂斬殺をガードキャンセルとして使用することも可能。決まればスッゴクかっこいいぞ。



▲嵐　颶風剣はクリーンヒットすると敵が気絶するぞ！

▼かなり近距離でないと決まらないので注意しよう。



フェルデンはこう倒せ



対フェルデン戦もガードキャンセルを利用する。ラウンドが開始したらバックステップで間合いを取り、そのまま後退をし続ける。するとフェルデンは飛び込み攻撃をしてくるので、ガード後に嵐　颶風剣を入力！

ROOMI



ルーミの有効なガードキャンセル技は、決まると３段攻撃にもなるラビットブローだ。敵の攻撃をガードしたら素早く（↓↘→＋攻撃ボタン）とコマンドを入力！　この必殺技のコマンドは３回まで連続入力ができ、連続技にもなっている優れモノ。しかも、３セット決まれば、ほぼ敵をKOできてしまうほど、バツグンの威力を誇るのだ。３発目がヒットしたら敵が吹っ飛ぶのでダッシュで近づき、再び近距離で敵の攻撃を待ってガードするのだ。これの繰り返し！

▼ラビットブローは、超強力なガードキャンセル技だ。





▲起き上がりにしゃがみ強攻撃を重ねるのだ。

フェルデンはこう倒せ



ルーミの超簡単なパターンを紹介するぞ。まず間合いを広げてから、後退してフェルデンの飛び込みを待つ。フェルデンが飛び込み攻撃をしてきたら、引きつけてローリングクラッシュを出すのだ。この繰り返しでOK。





まんが／山形県　アカメロインコ

はじめて1・2・3

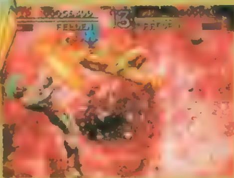
「我が研究所の極秘資料の捜索をお願いしたい」次の日訪れたなり川口所長は切り出した。昨晩、何者かかここに侵入したらしい。「警察にはアレな資料でしてな」……普段なら受けぬ依頼でも、今回は勝手が違った。何か気になる……私の第六感がそう告げていた。（：82Pへ）

最強にしてマッチョなボス　フェルデン





フェルデンの筋肉ムキムキの凄いボディはダテじゃなく、その実力は計り知れないほど。コイツには、ガードキャンセルなんていう面倒なモノは必要なし。遠距離からデモリションボールを連発しているだけでもメチャクチャ強いのだ。あえてガードキャンセルを使うなら、全身を炎に包んで回転するカオスストームが効果的。この必殺技は対空技にもなるので使い勝手がいいぞ。マッチョで世界をつかむのだ!!



▲コイツの必殺技は、どれも威力があって強いものばかり！

◀ジャンプ中に下方向にキーを入れ、強攻撃ボタンでエルボー。

技名	コマンド
カオスストーム	→↓↘＋攻撃
デモリションボール	↓↘→＋攻撃
ディストリーボール	ジャンプ中↓↘→＋攻撃
アブソリュートディザスター	敵の近くで←↙↓↘→＋攻撃

G・DONE



ドーンは地上で出せる必殺技がないため、ガードキャンセルで反撃することが不可能。待ちパターンが使えないので、自分から攻めにいくことになる。COM戦で有効なのが、ジャンプから急降下して敵に突進していく必殺技フライングクロスチョップ。敵の腹部あたりにヒットするように低空で出すのがポイントだ。また、敵のダッシュ攻撃や飛び込みに対しては、スライディングが有効。敵がダウンしたら、起き上がりに重ねるようにしてスライディングを出すといいぞ。



▲低空でヒットさせるのがポイント！　間合いを覚えろ。

▼COM戦で威力を発揮するスライディング。

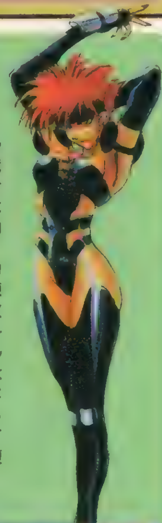


フェルデンはこう倒せ



フェルデンをいかに飛ばせるかがポイント！　間合いを広げて下がりながらジッと飛び込んでくるのを待ち、引きつけてスライディングで迎撃するのが1番簡単なパターン。スライディングは間合いが狭いので注意！

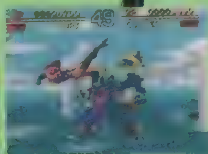
JURI



ジュリには、ガードキャンセルに有効な必殺技が豊富。近距離戦で敵の通常攻撃をガードした場合は、レーザー・ストロークまたはギャラクティカ・サイクロンが効果的だ。ギャラクティカ・サイクロンはコマンドが難しいが、威力が抜群に高いので出せるように練習しよう。また、敵のダッシュ攻撃や飛び込みに対しては、サマーソルトキックをガードキャンセル技として使おう。サマーソルトは威力こそ小さいものの、コマンドが簡単で攻撃判定が強いのでとってもお手軽なのだ。ダッシュしてきた敵に対しても使えるので、複雑なコマンドが苦手という人は、サマーソルトキックで戦おう。

▼コマンドはムズイが、威力はバツグンだぞ。





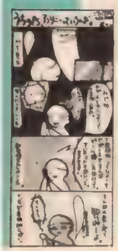
▲サマーソルトキックは、ガードキャンセル＆対空技。

フェルデンはこう倒せ



ジュリは、ガードキャンセルを利用すれば簡単にフェルデンを倒すことができる。後退しながらフェルデンの飛び込み攻撃を待ち、ガードと同時にサマーソルトキックのコマンドを素早く入力。このパターンの繰り返し。





まんが／高知県　葛生千夏

はじめて1・2・3

「回線を通じて見るだけだと……大したことないわね」確かに長谷川研究所はその防御力にかかわらず、中身は全く大したことがなかった。欲しい情報はひとつもなかったと言っていい。これなら、足を使って情報を稼いだ方がはるかに効果的だったかもしれない。（：21Pへ）

謎のジジィだがコイツは強い――ローウェ



ローウェは、1Pモードでノーミスクリアするとフェルデンの後に登場する隠れキャラだ。見た目はジジィだが、彼の使う必殺技はどれも強いモノばかり！　マイキャラとして遊ぶには、コイツがオススメだ。ガードキャンセルとして有効なのが天連振りで、着地と同時にコマンドを入力すれば跳ね突きへつなげることも可能。また、流水千鳥返しも有効。コマンドが簡単なのがうれしいポイントだ。

技名	コマンド
直突き木霊	↓↘→＋攻撃
跳ね突き	→↓↘＋攻撃
天連振り	↓↙←＋攻撃
流水千鳥返し	→(←)＋中攻撃
流水燕返し	→(←)＋強攻撃



▲天連振りは、ジャンプ中にも出すことができるのだ。



◀COM戦で有効なのが、流水千鳥返し。乱舞系の技なので、連続攻撃になっていて強いのだ。

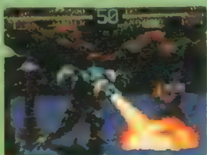
GUNTER



ギュンターのガードキャンセルに有効な必殺技は、敵にタックルをするブルショルダー。この必殺技はタメ技なので、ラウンドが開始したら後ろに下がりながらタメ時間を作る。そして敵がダッシュ攻撃や飛び込んできたら、ガードと同時に✚キーを前に入れて攻撃ボタンを押す。入力のチャンスが1度しかなく、タイミングがシビアなので失敗しないように注意しよう。技の出は遅いがブルプレスもガードキャンセルに使えるぞ。



▲ガードキャンセルの場合、タイミングは早めに入力。



▼ブルプレスは、ガードされても削り技として威力を発揮。

フェルデンはこう倒せ



他のキャラ同様、飛び込みを誘ってブルショルダーで迎撃する。1発ヒットしたときに自分の体力が優勢だったら、近距離でしゃがみ弱キックを連打。するとフェルデンの動きが止まるので、タイムオーバーを待つのだ。

MUSAFAR



ムサファーは、ガードキャンセルに有効な必殺技が下方向へのタメが必要なムサファーキック。そのためしゃがみガードの状態で敵の攻撃を待つことになる。ダッシュ攻撃にはガードキャンセル、飛び込みに対しては対空技とコマンドの入力タイミングを使い分けるのがポイントだ。



▼敵のダッシュや飛び込みを誘い、ムサファーキック！

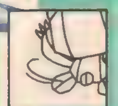


▲防御中に→＋強攻撃で、特殊攻撃が出るのだ。

フェルデンはこう倒せ



しゃがみガード状態でフェルデンの飛び込みを待って、ムサファーキックで迎撃。ダウンしたフェルデンの起き上がりにしゃがみ強攻撃を重ねるのがポイント。自分がガード状態になったら、→＋強攻撃で対抗するのだ。





まんが／岡山県　吉水永吉

はじめて1·2·3

少女はそれだけを告げるとおじぎをして、立ち去ろうとする。「キミ！　それだけじゃ何もわからないだろう！」「時間がないんです、すいません」私は当然、追いかけた。エレベーターホールまでは何とか気配があったのだが……事務所のあるマンションの外に出たあたりで、彼女は忽然と消えてしまった。（：22P）

JumpingFlash!2
アロハ男爵大弱りの巻

●発売日／'96年4月26日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／3D・ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ワールド最後を飾る6－1のマップを大公開

この『JF2』では、前作以上に広いマップがたくさん登場するので、方向オンチの人は攻略するのに苦労しているんじゃないかな？　そこで、今回は全ワールドの中で最も広い6－1の完全マップを公開しちゃうので、地形やアイテムの配置を確認する時に利用してみてね。

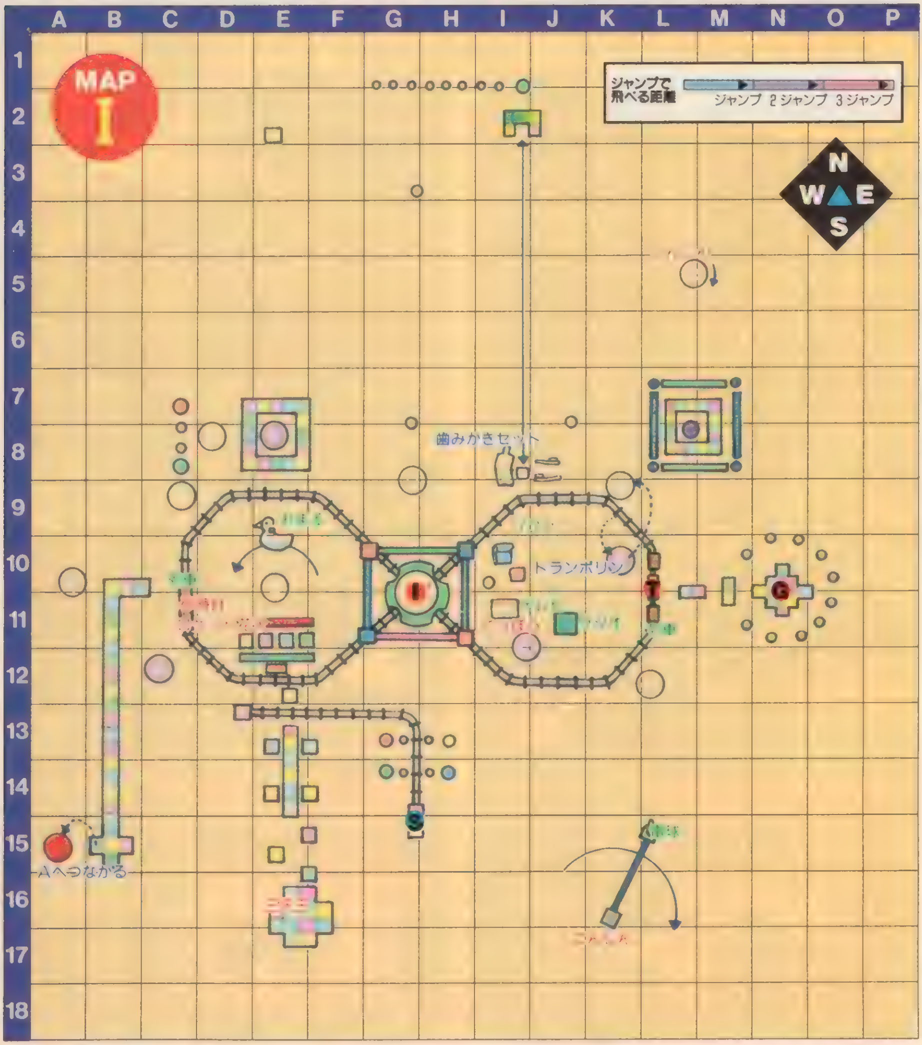
このステージには、綺麗で愉快なオブジェクトもいっぱい用意されている。余裕が出てきたら、それらも鑑賞しながらプレイしてみよう。



◀ステージ中はカピタンの日常品でいっぱいなのだ。



▲敵などを足場にすれば、ミラーボールの上に乗ることも可能だぞ。



マップイラスト／外間隆　※マップ中のSはスタート、Gはゴールを表します。

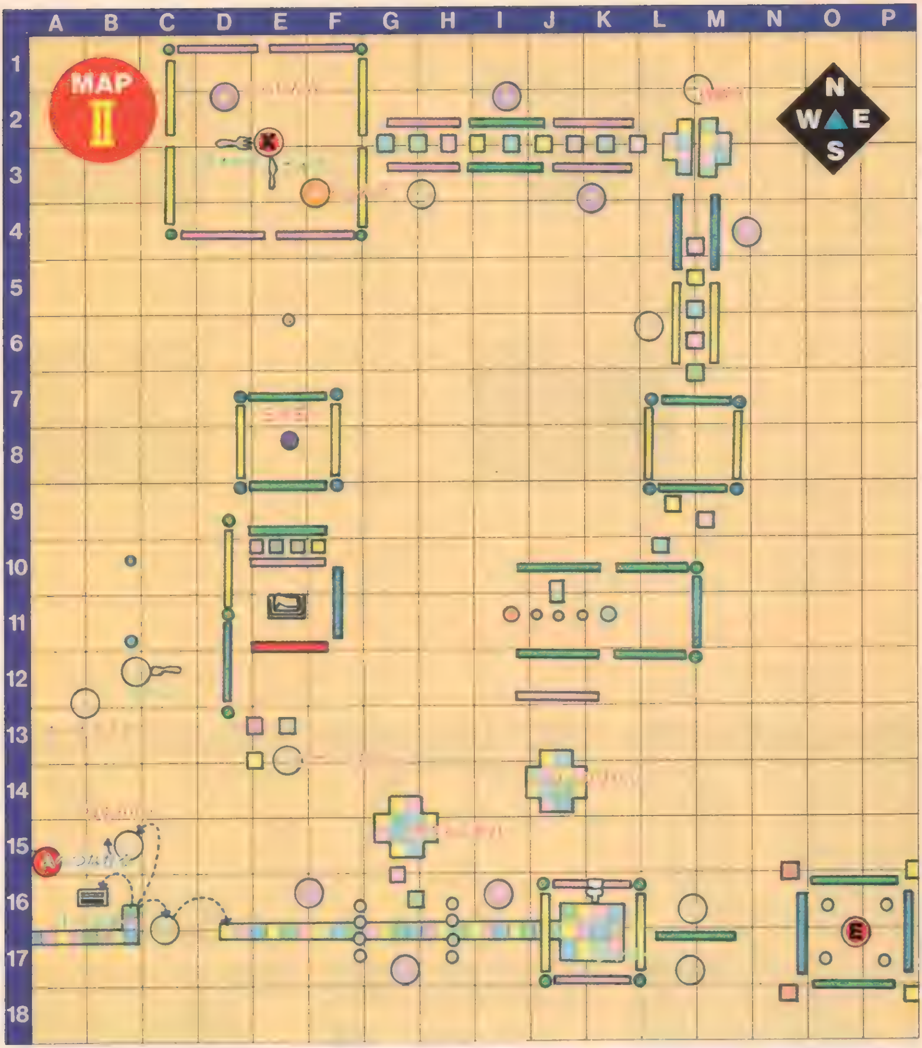




まんが／東京都　寿丸

はじめて1・2・3

ふと気がつくと、電子メールが届いていた。「松崎の友人で宮田と言います……ユカちゃんが行ったと思いますが……お願いします、我々の後を引き継いで欲しいのです。今はそれだけしか言えませんが、お願いします」再度のお願いに戸惑いながら、詳しい事情を求めて返信を打つ。（：41Pへ）



◉タイムアタックにチャレンジだ

この6－1は、タイムアタックの舞台としても挑戦しがいがあるマップになっているので、タイムアタッカーを自称する人なら、ぜひやり込んでみよう。ここでは、そんなアツいプレイヤーへの応援も兼ねて、タイムを短縮するためのポイントをいくつか紹介するぞ。まず、ハミガキセットの中のセッケンは、移動手段として使えることをチェックしておくこと。このセッケンは、ロビットが乗り込むと自動的に滑走し、これを利用することでショートカット＋高速移動が可能というワケなのだ。ほかにも、リビングを思わせるエリアに配置されたクッションは、トランポリンとして利用できるので、一気に上昇したい場合などに、うまく利用してあげよう。

また、〝E〟を救出した後にマップ中央に戻るようなルートを選んでいては無駄が多すぎるのに気づいたかな？　実は、〝E〟のすぐ近くのキャンドルから3段ジャンプをすれば、ゴール地点までダイレクトで届いちゃうのだ。ちなみに、こんな場合の3段ジャンプは、ゲージがいっぱいのときに3段ジャンプを開始するよりも、ゲージが下がり始めた直後くらいに3段ジャンプに移った方がいいぞ。実は後者の方が飛距離を稼げるので、忘れずにチェックしよう。

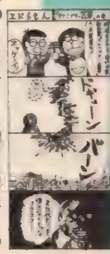


◀セッケンに乗れば高速移動が可能なのだ。戻るときにも使えるのでフル活用しよう。



◀〝E〟を助けた後は、この場所から3段ジャンプ。ゴール地点にダイレクトで届くぞ。

まんが／岡山県　吉永水吉





はじめて1・2・3

最初の巨体の例にならって、巨体2も調べてみた。？　く、臭い……学ランの下から臭ってくる、この臭さはなんだ？　い、いかんクラクラしてきた……捜さないと……こいつも絶対何かを持っているはずだ……あ、ダメだ……本当に……い・し・き・が……遠くな……。（：68Pへ）

2周目でのムームー星人はいずこに…？

◉EXTRA1-2



▲マップ北（奥）のクジラは見落としやすい。

ゲームがスタートしたら、とりあえず前進。陸橋にて、ワイヤーを足場にして柱のてっぺんへ。西に〝E〞がいるぞ。次に、ここからまっすぐ東に向かったエリアへ。空中に設置された飛行船を中心にクジラが旋回していて、その上に〝T〞が乗っている。あとは、上空の足場（一番上の段）の東の方角に〝X〞が、中央大陸の南西端に〝I〞が助けを待ってるので、救出してあげよう。

◉EXTRA2-1



▲上空の城の中でも、ムームー星人が助けを待っている。

まずは、まっすぐ東へ向かえば〝X〞が見つかるはず。そのすぐ北にあるハシゴを使えば、楽に上空に行けるよね。そのハシゴを登りきった場所から南西に城があり、中には〝T〞が隠れているぞ。続いて、そのまま上空エリアから降りずに西へ。移動する鏡餅に乗った〝I〞がいるはずだ。マップの南に向かうと、ゴール地点が発見できるだろう。ここから東の方角に、最後に残った〝E〞が待っているぞ。

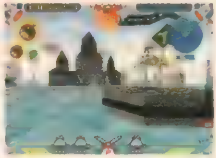
◉EXTRA3-1



▲マップ東側の線路を走るトロッコにも、ムームー星人が。

スタート地点の足場から北西の方角を見下ろすと、うっすらと大陸が見えるはず。3段ジャンプで跳び移って〝E〞を助けてあげよう。マップ中央にそびえ立つ塔の上には、〝X〞がいる。その塔をとりまく空中回廊の上段（北西より）から北西へ3段ジャンプ。これで〝I〞の待つ小島に行けるぞ。最後は、この足場の下に跳び降りよう。トロッコに乗り込んでいる〝T〞を救出すれば、完璧だね。

◉EXTRA3-2



▲ちなみに、この浮遊装置はEXTRAでは故障中なのだ。

4匹のムームー星人のうちの3匹までは、上空エリアに配置されているので、頭に入れておくといいだろう。上空エリアで西の方角に、橋がT字に交差している場所がある。ここに〝E〞がいるぞ。また、上空エリアの北の方には、虹が半分折れたような橋がある。この北西方向で〝X〞が待っているぞ。同じく上空マップの東の端に〝I〞がいる。最後に残った〝T〞は、中央の大陸の北の方にいるからね。

あこがれのボーナス面・君はどこまで踏破した？

クリアの必須条件ではないけれど、ボーナスステージもできれば全部踏破してみたいものだよね。そこで、2周目の中盤までを対象に、ボーナスステージを見つけるためのヒントを紹介することにしよう。

WORLD1



◀スタート地点から西の、銅像のある足場から北へ。

WORLD2



◀中央の大陸に行って、すぐ西のハシゴを登ろう。

WORLD3



◀まず、マップの一番上の方へ。その南西の方角だ。

WORLD4



▶マップの南西端へ。コンテナ2号に配置されている。

WORLD5



▶マップ西（南側）ジェットコースター終着点に。

WORLD6



▶47ページのマップを参照。スプーン経由で行こう。

EXTRA1



◀中央大陸の北上空。空中の扇風機を利用して入ろう。

EXTRA2

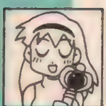


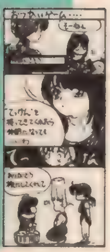
◀北の五重の塔がある大陸の上空。地形を利用すべし。

EXTRA3



◀マップ上空北西の〝I〞のいる小島から南西の方角。





まんが／京都府　月子

はじめて1・2・3

「おい、ポリタン、で、その学園覇者って言うのは一体何なんだ」「青春の第1歩さ、そして勲章」見上げる夕日が妙に輝いていた。この少女は何を見上げて、青春の熱い炎を燃やし尽くしたのだろう？　……ひき逃げされただけに、タイヤですか？　お？　そりゃキビシィー！
END

プロのレベルにステップアップ タイムアタックの記録はココで差が出る!

ステップ1◉知っておトクなマメ知識

下の2枚の写真は、どちらも6−1でスタート直後から前進を行った場面のものだ。左は歩行で移動したときの写真で、右はジャンプで移動した時の写真なのだけれど、見比べてみると線路の曲がり角に到着するまでの時間に違いがないことがわかる。このように、ロビットは✚キーを上に入力している限り、前に進む移動速度にはジャンプ中も歩行中も違いはないのだ。ただし、傾斜のある地形などを歩いて登る場合は話が別。登りは歩行速度が遅くなるので、こんなときには、ジャンプで進んだ方が速いぞ。

▼6−1で普通に前進すると、この時点で曲がり角に到着。

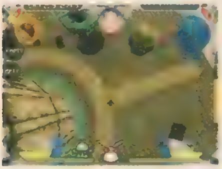




▲同じ場所までジャンプで移動。移動速度が同じなのがわかる。

ステップ2◉ロビットの性能を知れ

方向転換する場合は、✚キー右下（左下）に入力する方がより早く振り向くことができるけれど、空中では歩行時よりもさらに早く旋回できるのでチェックしておくこと。また、ジャンプ中に、ジャンプボタンを押さない状態で✚キーの左右に入力すると旋回になるけれど、ジャンプボタンを押したまま左右なら平行移動ができる。あと、ロビットがジャンプ後にどこに着地するのかは、ロビットの"カゲ"で、簡単に判断することができるぞ。これらを知っておくとかなり攻略が楽になるので、ぜひ覚えておこう。



▲ジャンプ中のボタン操作で、動きを制御できるのだ。

▼方向転換するときは、必ずクイックターンを行おう。



ステップ3◉ルートとライン取りの工夫

このゲームは3D空間で展開するので、ライン取りのミスがそのままタイムに響いてくる。意識しないと気づきにくいのだけれど、実はかなり重要なことなので、常に最短距離で移動することを心掛けてみよう。そのライン取りと絡んで、4匹いるムームー星人の誰から助けていくかも、タイム短縮の重大な鍵を握っている。様々なルートが考えられるステージでは、周囲の足場の状況などにも目を向けながら、自分なりに研究してみるといいだろう。ちなみに、編集部が調査した現時点で最速ルートをいくつか紹介すると、1−2ならT→E→I→X、3−2だとT→E→X→I、5−2ではE→I→T→Xとなっている。よかったら、参考にしてみてね。



▶1−2では様々なルートが考えられる。色々なコースを試してみよう。

ステップ4◉方向転換はロス

ステップ2で紹介したクイックターンを使ったとしても、方向転換に一定の時間がかかってしまうのは避けがたい事実だ。それを解決するために、トッププレイヤーの間では方向転換をしない作戦、つまり、横向きジャンプやバックジャンプというテクニックが使われている。もちろん、バック歩行という方法もあるのだけれど、地表では地形に引っ掛かってしまうことがあるし、斜め後方への移動には適さないので、普通このテクニックはジャンプと併用して利用されている。前を見ながら移動という訳にはいかないため、かなり慣れを要するテクニックだけれども、マスターすると心強い武器になるはずだ。繰り返しプレイして、使えるようにしておこう。



▶振り向く時間が惜しいので、可能なら移動はバックジャンプで行おう。

ステップ5◉究極のテク"ジャンプキャンセル"をマスターせよ

最大で3段までつなぐことができるジャンプには、「2段・3段ジャンプを行うと、それ以前のジャンプのパワーはキャンセルされる」「降下する速度は、降下する前のジャンプで、どこまで最高度に近づいたかで決定される（最高度に近づくほど、降下速度は遅くなる）」という2つの性質がある。この2つの性質があるので、「2段・3段ジャンプをするときに、ジャンプボタンをチョンと押してすぐ放す」という操作をすると、「無駄な高さまでの上昇をカット可能」「その後の降下も速い」というメリットを生むことができる。この現象は、『JF2』マニアの間でジャンプキャンセルと呼ばれるもので、これを知らずしてベストタイムはありえない、と断言できるほど重要なテクニックになっている。無駄な滞空時間ほどタイム短縮を阻むものはないので、ジャンプで移動する時には必ず使うくらいの気持ちでプレイしてみよう。ボス戦でも、このテクを多用すると連続して踏みつけ攻撃できるうえに、ショットもより多く叩きこむことができる。ただし、踏みつけ攻撃は、高いジャンプで行うほど与えるダメージも多くなるので、必ずしもジャンプキャンセルがボス戦で有利になるとは限らないぞ。





▲トランポリン系のシカケを使ったときにも、高く跳び過ぎないようにジャンプキャンセルで制御しよう。

◀ジャンプキャンセルで、下降するスピードを速くするのは基本中の基本。積極的に使っていこう。





まんが／神奈川県　矢渡

「？」入り口には鍵がかかっていた　「ふん、こんな窓など！」ベキ！……超硬質ガラスらしかったが我が技の前にはあっけなく砕ける　…ツッ…不覚！　右手に若干のダメージをおってしまった！　日頃の鍛錬を忘れて、ゲームばかりしていた報いか……　（：88Pへ）

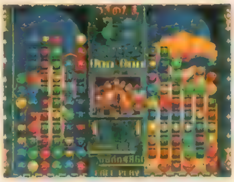
進め！ 対戦ぱずるだま

●発売日／'96年3月1日●価格／¥4,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／A・PZG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

勝利をモノにするためのテクニック講座

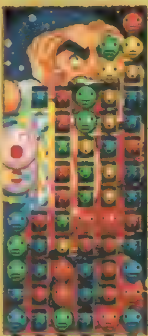
◉新ルールを使いこなせ！

「進め！」になって加わった新要素を使いこなしてこそ、勝利への道が開かれる。これらの特殊なたまはいつ出るかわからないので、狙って使うことはできないが、それだけに素早い判断で的確な場所に置くことが必要だぞ。細かいテクニックだけれど、クイックリバースも的確に使えるようにしよう。



▶狭いところでたまを回転させられるクイックリバースは重要。

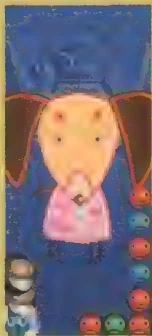
ぜんだま



▲こだまによる連鎖を崩してしまわないように注意しよう。

ピンチのときに出てくれれば、これほどありがたいモノはない。場所を間違えてムダに使ってしまってはもったいないぞ。送られた攻撃だまの反撃ポイントや、ここがおおだまになれば次のたまで続けて消せるようになる、といった場所に置こう。

あくだま



▲いざというときに出ると、本当にヤバイことになる。

嫌われがちなたまではあるけど、置きどころを考えれば、有効に利用することもできる。こだまを利用した連鎖を組むときには便利だぞ。ジャマなときには、こだましかない場所に。それがだめでも、なるべく次に消すのに影響のないところに置こう。

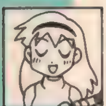
くいだま



▲うまく回転させて、口の向きを都合のいい方向に。

もっとも使い方が難しいのがこれ。送られた攻撃だまにタテ穴を掘って反撃の糸口にするのが、もっとも有効な使い道だろう。置いたときの口の向きによって、うまく使えるか、ジャマになるかが決まる。必要ないときには、端の列に壁に向けて置こう。

◉いろんな連鎖の組み方を身につけておこう！



対戦に強くなるには、どんな状況からでも連鎖を作れるようにならないといけない。そのためには、基本的なパターンだけではなく、いろんな連鎖の組み方を覚えること。さらに、そのパターンを相手や状況にあわせて組み合わせながら使いこなすことが必要とされる。特に『ぱずるだま』では、こだまをからめることによって、さまざまな形での自由度の高い連鎖が可能になっているのだから、最大限に使いこなすべきだ。右で紹介しているのは、実戦でも応用しやすいパターンだぞ。





▲狭いスペースでも連鎖が組めれば、いろいろな局面で役に立つぞ。

タテ型1



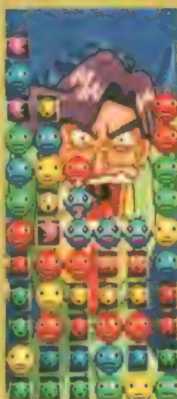
▲挟み込みを上下に発展させた形。数列分の幅で、連鎖数をのばせる。

タテ型2



▲こだまをはさめば、縦1列でも連鎖可能。リョウや大月先生への対策に使える。

ヨコ型



▲攻撃だまに追加してやる形で、さらに連鎖数をのばしたいときに便利。

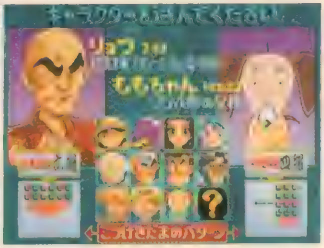
まんが／大阪府 Z80エイ！

はじめて1・2・3

「こ、この左肩に輝く紋章は！」「なんだね」「学園覇者の証……」「これは一筋縄ではいかないかもしれませんよ」学園覇者の証。それは日本の番長を統べる証。（①窓に怪しい気配を感じて飛び出す：56Pへ ②その少女の通う高校に向かう：63Pへ ③過去の戦いに思いをはせる：61Pへ）

◉使用キャラ・相手キャラ別 傾向と対策

連鎖によって相手に送ることのできる攻撃だまのパターンはキャラによって違い、相手キャラのパターンにあわせた戦法を取ることで、反撃の大連鎖を起こすことができる。これこそが「ぱずるだま」の基本であることは、いうまでもないでしょう。そして、意外と意識されていないのが、自分の使用キャラによる戦略の使い分け。そのキャラの攻撃パターンが、反撃されやすいかどうか、相手の仕掛けを埋めることができるタイプか、といった要素によって、大連鎖を狙うか連続攻撃で攻めるかが違ってくるぞ。まあ、連続で大連鎖を作れればいいが、そうもいかないからね。



▶相手キャラ、自分のキャラ、それぞれの性質をつかんで戦おう。

まこりん

●相手にする場合：自分の積み込みは右半分だけを使って、左3列を空けておく。適当なところで攻撃だまの上で横にそろえて消せばOKだ。
●使用する場合：超弱キャラ…のはずなんだけど、2～3連鎖以上の連続攻撃を出せる人が使うと意外にいやらしい。バラバラと降らせ、相手フィールドを半分くらい埋めてから大連鎖だ。



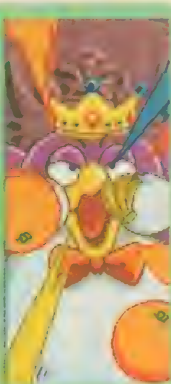


■右半分に赤、左半分に黄色を、地形に関係なく降らせる。

ペンクロー

●相手にする場合：こだまを混ぜながら、縦に色をそろえて積んでおく。相手の連鎖具合にもよるが、右端の列でタテに消してやれば大連鎖確定だ。
●使用する場合：5～6連鎖を送ってから、攻撃の手が止まってしまうのがいちばんヤバイ。攻撃を始めたら、イッキに勝負をかけること。相手の右端の列さえ埋めればイタダキだ。

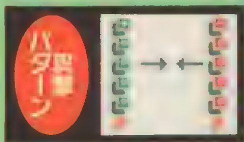


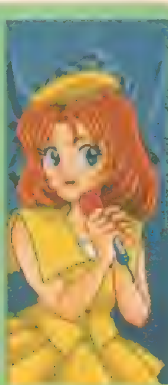


■左端から1列おきに、列ごとに色をそろえて降らせていく。

沢田まゆ

●相手にする場合：縦に色をそろえて積んでおく。自分で組む連鎖は、中央の列から点火できるような形に組もう。反撃は中央の列が埋まる前に縦に消す。
●使用する場合：中央の列が最後まで埋まらないので、それなりの量を送ってからの反撃が怖い。相手の攻撃を利用した大連鎖で、反撃の間をあたえずに勝負をつけたい。

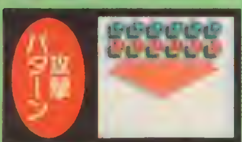


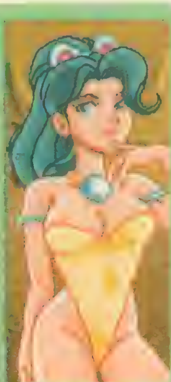


■縦に色をそろえて、両端から中央に向けて1列ずつ埋めていく。

あたぼう

●相手にする場合：自分の積んだ地形が凸凹だと、送られたこだまがバラバラになる。必ず3列以上の平らな場所を用意しておいて、横に消して反撃だ。
●使用する場合：強いんだけど、適切に対処された場合の反撃が怖い。ある程度送ってから、相手が反撃しようとしてこだまの上に半端な玉を置いたところに追加の攻撃をしてやろう。

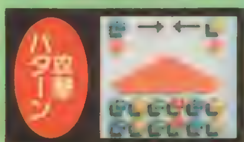


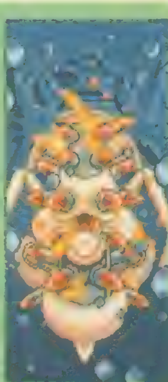


■下の地形に関係なく、横に色をそろえた段を降らせる。

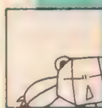
キョーちゃん

●相手にする場合：自分の連鎖は、相手を気にせずに組んで大丈夫。攻撃されたら、端の列をひたすら縦に掘って反撃しよう。くいだまを使えると楽。
●使用する場合：相手の手作りをジャマすることが、ほとんどできない。大連鎖でも小連鎖でもいいから、とにかくスピード重視で攻撃しまくろう。あとはやっぱり反撃を狙う戦法で。





■縦に色をそろえた攻撃だまを、フィールドの下からせり上げる。





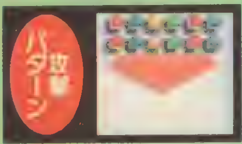
まんが／愛知県 350円

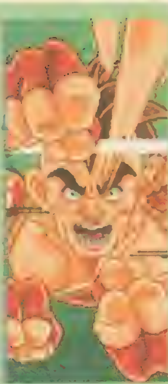
はじめて1・2・3

「！」携帯でお姉さんを呼び出す。「まだ途中だけど…がせはわせじけん…このキーワードをここから、どう解析すればいいのかがわからないのよねぇ」グルルルゥッ！ その時、背後からどう猛な獣の唸り声が聞こえてきた。巨大な犬？ 狼？ くっ、パスワードさえわかればっ！ （：97Pへ）

リョウ

●相手にする場合：縦型の連鎖を組んで、高い部分と低い部分の差を大きくしておくと、仕掛けを埋められにくい。反撃は地道に縦穴を掘ること。
●使用する場合：大連鎖だろうが、小連鎖の連続だろうが、どんな戦い方でも安定した強さ。ただし、くいだまをうまく使われると危険なので、攻撃しはじめたらイッキにいきたい。

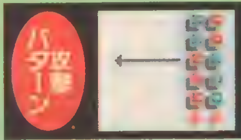




■縦に色をそろえた攻撃だまを、全体が均一になるように降らせる。

政

●相手にする場合：自分の連鎖は、かならず着火点が左端の列になるように組む。反撃のためには、左端の列の中央ぐらいの高さで縦に消そう。
●使用する場合：「てきとうに送って、相手のハンパな反撃を利用して連鎖」がやりやすい。相手のフィールドが、左端の1列だけ残っている状態がいちばん危険。早い詰めが重要だ。

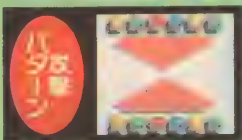




■赤と青が縦に3つずつ交互に並んだ状態で、右端から順に降らせる。

大月先生

●相手にする場合：送られてくるこだまにあわせて、同じ色を縦に積んでいく。意識して大きな段差を作るようにしておくと仕掛けを埋められにくいぞ。
●使用する場合：まずは大量に送っておいて、そこに縦穴を掘って連鎖しようとしているところに、小連鎖の連続でいやがらせ、というのが理想的。くいだまが怖いが、これは"運"だ。

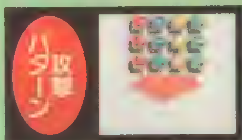


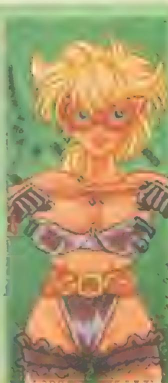


■縦に色をそろえて、下からのせり上がりと、上から降らせるのを同時に。

チェリー

●相手にする場合：あまり自分では積まないでおいて、攻撃だまが送られてきたら端の列で縦に消す。端の列に反撃用の仕掛けを作っておくといいぞ。
●使用する場合：反撃されやすいタイプの1人だ。反撃が大連鎖になるのは、かなり上まで埋めてから、両端だけが残っている状態からなので、そこでもうひと押しできればOK。

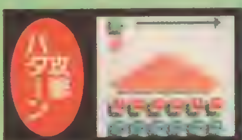




■縦に色をそろえて、中央4列に降らせてから両端を埋める。

シェイ・シェイ

●相手にする場合：反撃のときは、なるべく広い範囲で横に消すとあとが楽。いちばん下の段に、こだまを混ぜて同じ色を敷いておこう。
●使用する場合：こいつの攻撃は、送られたら反撃しない方が難しい。相手にハンパな反撃をさせて、大連鎖を返すのみ。最弱の座は不動なので、こいつで勝てたら自信をもってよし。

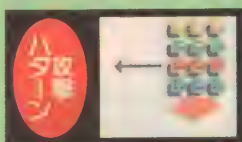


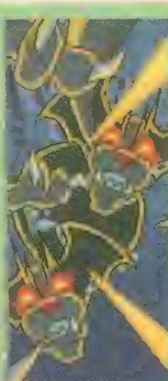


■横に色をそろえた攻撃だまを、フィールドの下からせり上げる。

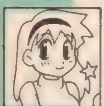
ももちゃん

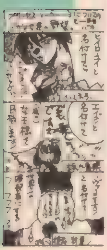
●相手にする場合：右3列はなにも置かずに空けておく。送られたこだまが、右半分の上まで積み上がったら、その上で横に消してやるだけ。
●使用する場合：ちゃんと反撃ができる人が相手だと、どうにもならない。はじめは少しずつ送っておいて、相手が反撃しようとしたところに、大きめの連鎖でペースを崩してやりたい。





■横に色をそろえて、右3列に降らせ、上までいったら左3列に。





まんが／熊本県　島津やひち

はじめて1・2・3

「とまあ、今の所こういう感じかな」渡邊警部補に事の経緯を説明する。「で？」「杉並の住宅地でひき逃げされた」これでもう、詳しいことは兄である、松崎圭太郎を捜し出して直接聞くしかなくなった。（①松崎についてもう少しじっくりと調べてみる：13Pへ、②研究所をあたる：37Pへ）

メチャ強なボスキャラとはこう戦え!!

◉VS珍宝菜

右端と3列目から順に、左の列へと降らせてくる。送られるこだまのパターンは、赤、赤、緑というぐあいに、2つおきに別の色がはさまった形。一列だけを見るとかなり厳しい形だが、全体を見ると、はさまっている一色が右隣の列にある。左の方から2つ連続している色を消せば、右へと連鎖が進む。最後に降らされることになる1＆4列目が完全に埋められる前に反撃できるかどうかがカギだ。

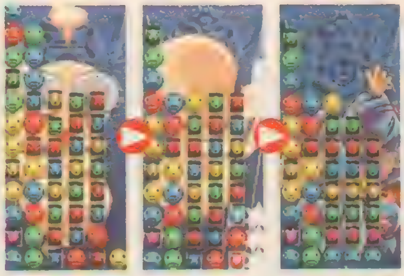
反撃パターン



◉VS哲人市場

色がナナメにずれた形のパターンで中央4列に降らせたあと、両端の列を埋めてくる。地道に消していく以外どうしようもなさそうに見えるが、右下に仕掛けを作って攻撃だまをうまく崩せば、なんとキレイに色を横にそろえることができる。右から2、3列目でL字型に3つ、右端から消せるようにセットしたら、左2列以外には置かないで攻撃を待つのだ。あとは端の列が埋められるまでが勝負。

反撃パターン



◉VS奥方様、服田裏

上下から同時攻撃の奥方様と、左右の端から1列ずつ埋めてくる服田裏。どちらも攻撃だまの色はバラバラになっているので、まとまった量を降らされてしまってからでは、とても反撃など考えられない状態になってしまう。使っているキャラにもよるけれど、攻撃される前にまず4〜5連鎖以上は送れるようにならないととても勝てるみこみはないぞ。服田裏が相手なら中央の2列は最後まで埋まらないので、縦型連鎖を使って中央の列から点火できるように積んでおくと多少は余裕ができるだろう。向こうの攻撃が始まったら、少しでも対抗するために、送られてくるこだまの上に同じ色のたまを積んでいくように心がけよう。そうやって同じ色をまとめていけば、攻撃の合間をぬってこだまを掘りかえしていったときに、連鎖につなぐチャンスも生まれるのだ。これは珍、市場と戦うときも同じことなので、先手必勝を忘れずに。あとはあまり大きな連鎖は狙わずに連続攻撃でがんばるしかないぞ。



◀こうなったら、もうどうにもならない。自分のペースに持っていかなければ。



▶少しずつでも同じ色をまとめていけば、いつかは大連鎖のチャンスが…。

裏のボス・服田裏に会うには

料理の殿塔でのボス戦は3人との対戦で、2人目の市場を倒すまでにコンティニューしていると、3人目は奥方様になる。服田裏と戦うには、1回も負けずに市場までのキャラを倒せばいいのだ。対戦はカウントされないから、負けそうになったら乱入して対戦にすれば、仕切りなおすことができるぞ。1度は倒さなくてはいけないことに変わりはないけどね。



▶料理の塔最上階で、服田裏と対決するのだ！

ころがしだま攻略!!

ボールを投げるとき、投げる方向を決めるバーの振れる幅は、ボールとキャラの相性によって変わるぞ。もちろん、振れ幅の少ないほうが、狙いをつけるのが楽になるのだ。下の表を見て、選んだキャラと相性のいいボールを持たせるようにしよう。

相性のいいボールは?

まこりん	軽	リョウ	重	ももちゃん	軽
ペンクロー	中	政	重	珍	重
沢田まゆ	中	大月先生	中	市場	中
あたぼう	軽	チェリー	中	奥方様	軽
キョーちゃん	重	シェイ・シェイ	軽	服田裏	重



まんが／熊本県　祥人

はじめて1・2・3

最近のハッカといえば「フリスク」である。鼻に抜ける、すーっとするこの清涼菓子、某編集部では1日に10個近い数が消費されているらしい。シーブリーズに変わる「すー」のアイテムとして現在人気街道爆走中である。（①ダンスをするなら腰：79Pへ、②プール掃除の時は水着着用：64Pへ）

メルティランサー

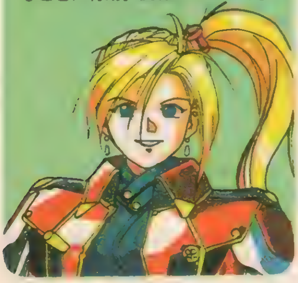
●発売日／'96年3月22日 ●価格／¥5,800
●メーカー／イマジニア
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／マウス
●MC／1ブロック

6人のランサーとともに異星人犯罪者の手から地球を守れ!

シルビア・ニムロッド

能力値は最初からバランスが取れている。その後の育て方でいくらでも変化を持たせることが可能。基本的には攻撃力を鍛え、戦闘要員に育て上げるのがいいだろう。昇格とともにガンガン戦闘能力が上がるので、最初から待機任務に就け、評価値を稼いでいこう。

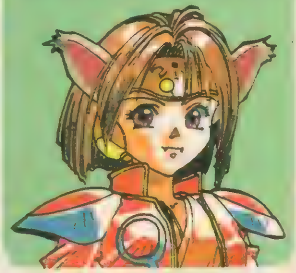
戦闘時に彼女をリーダーにするとザコから片づけ、ボスに挑むという戦法を取る。ボスの敏捷度や防御力が高く、戦闘が長引きそうなときに有効。愛称はシルビィ。



アンジェラ

攻撃力、敏捷度が最初から高い。それを生かして戦闘要員に育てたいところだが、その場合防御力の低さがネックとなる。まずはこの弱点を改善してやる。また、彼女も昇格とともシルビィと同じく、戦闘力が大幅に上がるので、早いうちから評価値を稼がせたい。その場合は、高い直感力を生かせる任務に就けよう。

彼女を戦闘時にリーダーにすると、近くにいる敵から手当たり次第に撃破するという戦法を取るぞ。

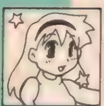


サクヤ=ランサイワ

とにかく問題なのが体力の低さ。まずはこれを改善することから始める。彼女の場合、昇格するとPPを多く消費する特殊能力を覚え、さらに戦闘になると無駄遣いをするようになるため、PPの最大値が低いうちは昇格を控えた方がいい。でないと回復に手が回らなくなってしまうぞ。

戦闘時のリーダーにサクヤを選ぶと、彼女の回復能力を重視し、彼女を守るような陣形を取る。長期戦に有効だぞ。





ジュン・カミシロ

最初から戦闘力、中でも防御力に優れている。が、他が軒並み低めなので、待機任務に就けるのは避けるべき。まずはパトロールをこなし、ステータスを調整してから評価値稼ぎに乗り出そう。

戦闘時に彼女をリーダーにすると、全員がそれぞれの個性を生かした戦い方をするようになる。というと聞こえはいいが、戦法にかなりムラがでてくるのもまた事実。全キャラともにPPが高い状態でなければ、使わない方がいいぞ。



ナナイ=ナタレシオン=ナインハルテン

最初から攻撃力がかなり高いので、まずはそれを生かした任務に就けよう。防御力やHPが低めなので、パトロールには出さないこと。また、熱意が低いのでまずナナ(愛称)はそこをなんとかしよう。

戦闘時に彼女をリーダーにすると、アンジェラ、ジュン、メルビナの直接攻撃キャラを前列に配置し、残りのキャラは後方支援するという戦法を取る。理想的な戦法だが、メンバーが出そろっていない場合は避けた方がいいだろう。

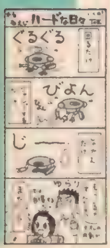


メルビナ=マクガーレン

仲間になった時点ですでにレベルは最高。評価値を稼ぐ必要がないので、パトロール要員に抜擢しよう。ステータスも非常に高く、あまり手が掛からないのはいいのだが、熱意の低さだけは何とかしておきたい。

戦闘時に彼女をリーダーにすると、全員で敵のリーダーに集中攻撃をかける。ボスの能力だけが突出して高いときは、彼女をリーダーにして短期決戦を挑むのがいいだろう。





まんが／神奈川県 多奈竜

はじめて1・2・3

「あ、そういう部分で言うなら、この青森の聖徳高校もいいですよ。両肩にあるボンボンが何とも言えないコケティッシュな魅力をかもしだしてるというか、みたいな〜」「あ、みたいなって言ったな。なら、鹿児島の錦央高校の制服も捨てがたい、みたいなぁ〜」(：36Pへ)

ゲーム進行のポイントは"評価値"を稼ぐことにあり!

◉評価値には2種類ある!

　このゲームのカギを握るのが評価値。この評価値には2種類あって、それぞれ組織評価値と個人評価値に分けられる。組織評価値の方は、いうなれば民衆のランサーズ（GPO）に対する評価を表し、個人評価値の方はGPO内部での、各ランサーに対する評価を表しているのだ。基本的には、これを稼いでいくことがゲームの目的となっている。双方の評価値は、待機任務をうまくこなすことで少しずつ上がっていくが、逆に任務に失敗したりすると大幅に下がってしまう。このため、どの任務にどのランサーを派遣するのかという選択が重要になってくるのだ。また、ときおりでてくる緊急任務をこなした場合、ただの待機任務とは比べものにならないくらい大幅に評価値がアップすることを覚えておこう。ただし、その分リスクも大きく、緊急任務に失敗すると評価値が大幅にダウンしてしまうのだ。また、緊急任務を放置しておくと、すごい勢いで組織評価値が下がっていってしまうぞ。こんな事のないように、常に余裕を持ってランサーを待機させておきたいところだ。ちなみに、パトロールをして全部の地域の治安を良好以上の状態に保っておくことで、1日ごとに組織評価値が加算されていくぞ。その逆に、あまりに治安が悪いとこれまた1日ごとに組織評価値が下がってしまうのだ。



▲こうなると左うちわ状態。メルビナで治安の悪化したところをめぐるだけでOKだ。



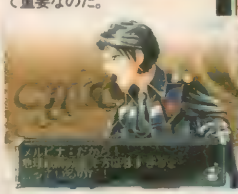
▲個人評価値が上がると、ランサーは昇格して強力な武器を手に入れる。戦闘が楽になるのだ。

◉評価値がどれだけ大事かというと…

　さて、それでは評価値がどれだけ大事なものかということを説明しよう。まず、ゲームオーバーの条件となっていること。これが大きい。このゲームのタイムリミットは2月末までなのだが、組織評価値が0になってしまうと、その時点でタイムリミットを待たずして即ゲームオーバーになってしまうのだ。もちろんこれはバッドエンド、ちゃんとしたエンディングなんか見れないぞ。さらに、特殊イベントの中には組織評価値が一定の値まで達していないと見れないものまであるのだ。イベントはプレイするならやっぱり見たいもの。やっぱり組織評価値は大事にした方がいいのだ。

　さて、それでは今度は個人評価値の重要性について。こちらは要するにランサーの経験値に当たるわけで、一定値に達するとランサーがレベルアップするのだ。ゲーム序盤はいいとしても、終盤に出てくる敵はかなりの強敵、レベルアップなくては太刀打ちできない場合が少なくない。もはや、レベルアップは必須条件とも言えるのだ。というわけで、個人評価値も非常に大事。さぁ、評価値の大事さがわかってもらえただろうか。

▼やっぱり特殊イベントは見たい！　よね。組織評価値って重要なのだ。





▲レベルアップが近いキャラには、集中的に待機任務を割り振るようにしよう。

組織評価値

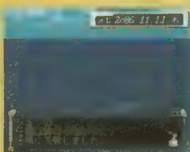
　組織評価値を効率よく稼ぐためには、キャラに得意な任務を割り振ってやること。これにつきる。熱意が高いキャラは自分から勝手に任務を選んで（それも、苦手な任務であっても、だ）しまうため、組織評価値を下げられてしまっては困る場合、パトロールをさせておこう。また、緊急任務を放置しておくと組織評価値は大幅に下がってしまうので、なるべく早期の解決を目指したい。



▲緊急任務放置のため、組織評価値を下げられてしまうのは痛い。注意しよう。

個人評価値

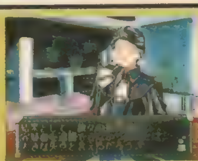
　個人評価値は簡単、特に評価値を稼がせたいキャラに緊急任務をやらせることだ。まぁ、待機任務をこなしていくことで自動的に上がっていくのでそれほど問題はないだろう。また、結構忘れてしまいがちなポイントなのだが、戦闘時に相手を倒してしまわず、ある程度弱らせたら逮捕すること。これで、少しずつではあるが、それでも着実に個人評価値を稼ぐことができるのだ。



▲苦手な任務に失敗すると個人評価値が下がる。的確な指導が必要なのだ。

任期切れ

　タイムリミットの2月末日を迎えてしまうと、その場でゲームオーバーだ。もっとも、ちゃんと待機任務をこなして評価値を稼いでいっている場合、そんなことはあまりないだろうが。



▲任期切れだとメルビナに怒られちゃう。ガッカリ。

治安が悪化

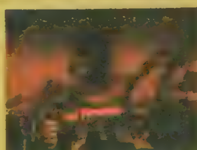
　あまりに各地の治安が悪化してしまうと、やはりタイムリミットが来る前にゲームオーバーになる。待機任務で評価値を稼ぐ事も大事だが、くれぐれも治安の維持を忘れないように。



▲こうなると泥沼。復帰には時間がかかるぞ。

評価値がダウン

　組織評価値が0になってしまうと、これもタイムリミット前にゲームオーバーへの道を歩む。普通にプレイしていればあり得ないことだが、それでも用心するに越したことはないぞ。



▲特にゲーム序盤で注意したいポイントだ。

まんが／新潟県　HALI000





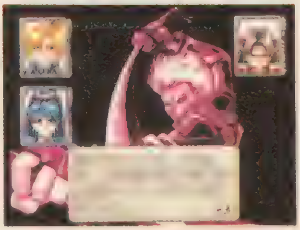
はじめて1・2・3

これは難しいわ。NATO本部や、CIAクラスのガーディアンプログラムね。潰せないワケじゃないけど、解除するには時間がかかるわ」「わかった、続けてくれ」その後、お姉さんの作業は4時間にも及んだ。「ビンゴォ！　長谷川研究所の内部施設へのアクセスに成功したわよ」（：44Pへ）

効率よくクリアするための重要なポイントはこれだ!!

ポイント1◉熱意は結構重要だ!!

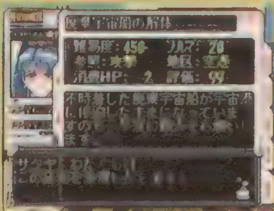
目に見えて効果がわからないため、ついつい軽視してしまいがちな熱意のパラメータ。実はこれ、いろいろな効果を持った重要なパラメータなのだ。熱意＝やる気と考えてもらえばわかりやすいかな。ここでは、このパラメータがどんな効果を発揮してくれるのかを紹介するぞ。パラメータは、余暇スケジュールを実行したり不機嫌になったときに減少し、週の初めに呼び出して会話したり、休暇を取ったときに大幅に増加する。やる気を出してもらうために、時には彼女たちを仕事から解放し、休ませてあげることも重要だぞ。ホントの人間と同じようにムズかしいのだ。



◀これらのポイントを押さえ、地球上から異星人犯罪者を根絶やしにするまで戦うのだ！

待機任務との関係

待機任務をこなす場合、熱意が高ければ高いほどその任務の成功率がアップする。さらに、任務選択時に指名しなかった場合でも、自分で勝手に任務を引き受けてくれるようになるのだ。早く評価値を稼ぎたいときには、なるべくみんなの熱意を上げておけばいいわけだ。もちろん、その逆も言えるわけだけど。



戦闘時に発揮する効果

パトロール中やイベント戦闘中などでも、評価値を稼ぐ方法はある。それが敵を逮捕することだ。相手のHPが低ければ低いほど逮捕できる確率は上がるが、それより頼りになるのが熱意。熱意の高いキャラほど、うまく逮捕をすることができるのだ。評価値のこともあるので、熱意の高いキャラにはなるべく逮捕させよう。



ダウン時に発揮する効果

戦闘や任務などをこなしているときにHPが激減した場合、キャラはダウンしてしまう。そうすると最低でも2日は休養状態となり、その間まったく行動ができなくなってしまうのだ。しかし、熱意の数値が高いと休養中のHPの回復量が多くなる。熱意の高いキャラなら、休養明けからまたガンガン働いてくれるのだ。



ポイント2◉余暇スケジュールの自動選択に注目!!

週の初めに呼び出して、プレイヤーの思うとおりに余暇スケジュールを設定することは確かに可能だ。が、それでは毎週1人ずつしか面倒を見てやることができない。そこで重要になってくるのが、彼女たちの余暇スケジュールの自動選択。実はこれ、ランダムで決まっているわけではないのだ。彼女たちには自分の好きな余暇の過ごし方というのがあらかじめ決まっていて、それにそったスケジュールを立てているのだ。もちろん、好きなことほど実行する回数は多いし、嫌いなことはめったにやろうとしない。これは、ある程度プレイすれば想い当たる部分もあるのではないだろうか。

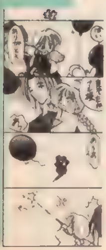


ここでは、そんな彼女たちの余暇スケジュールの選択の優先順位を表にして紹介するぞ。これを把握しておけば、ある程度の育成方針は出来上がってくるはずだ。わざわざ呼び出すからには、できるだけ彼女たちの嫌いな余暇スケジュールを割り振ってやるようにしたい。

シルビィ	捜査実習	>読書	>運動	>模擬戦闘	>休養	>精神鍛錬
アンジェラ	模擬戦闘	>捜査実習	>運動	>休養	>精神鍛錬	>読書
サクヤ	精神鍛錬	>読書	>捜査実習	>運動	>模擬戦闘	>休養
ジュン	運動	>模擬戦闘	>捜査実習	>休養	>読書	>精神鍛錬
ナナ	休養	>精神鍛錬	>読書	>模擬戦闘	>捜査実習	>運動
メルビナ	読書	>休養	>精神鍛錬	>捜査実習	>運動	>模擬戦闘

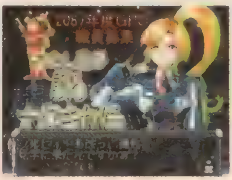
ポイント3◉各キャラの特殊イベントも見たい!!

緊急任務などのイベントと違って直接ストーリーとは関係ないが、このゲームを芯まで楽しむという事を考える上で忘れてならないのが、この特殊イベントの存在だ。これは、一定の期間内に魅力のパラメータがある程度高くなると発生するのだ。ちなみにこの特殊イベントを発生させるためには、彼女たちのプレイヤーに対する好感度を上げてやる必要がある。自動的に発生するというものでもないので、ある程度はプレイヤーが関与してやる必要があるぞ。ちなみにマスコミイベントのみ発生条件が複雑で、上記の条件を満たした上で、そのキャラがレベル3であることと、組織評価値が2500を越えていなくてはならない。



まんが／秋田県 市藤にたか

	休日	水着	クリスマス	マスコミ
シルビィ	5月	8月	12月24日	いつでも
アンジェラ	4月	7月	12月24日	いつでも
サクヤ	6月	7月	12月24日	いつでも
ジュン	9月	8月	12月24日	いつでも
ナナ	11月	9月	12月24日	いつでも
メルビナ	11月	10月	12月24日	いつでも



◀マスコミイベントは発生条件が厳しい分、期間の限定がないのだ。

はじめて1・2・3

「くっ！ ここは12階だったぁぁぁぁぁなにくそぉ！ こんじょぉぉぉ！」ドカーン！ なんとか根性で耐えた私は、潜望鏡を使って私の部屋を覗いていたスパイ（今まさに逃亡しようとしていた）を追いかけた ふと気付けば狭い路地……ち、生意気に。はめられたか。（：9Pへ）

戦闘イベントの緊急任務はこう戦おう!!

◉エンディングへのチャート

ストーリーを進めていると、突如発生する緊急任務。これら数々の任務を手際よく行えるための攻略法を途中まで教えちゃおう。エンディングは自分の手でね！

START
1 密入星者を逮捕せよ！
2 フェザー脱走 至急逮捕せよ！
3 テロを鎮圧せよ！
4 謎のメカ軍団を倒せ！
5 原因不明の停電事件の解明！
6 発砲事件を鎮圧せよ！
7 破壊活動を阻止せよ！
8 繁華街で爆破事件！
9 発砲事件の調査！
10 暴動事件の鎮圧！
11 研究所への侵入者を捜査！
12 指名手配犯を逮捕せよ！
13 要人入国のため空港を警備！
14 連邦外務次官をガードせよ！
15 EMP署でハッカー出現！
16 おもちゃ展示会を救え！
そして…

1 密入星者を逮捕せよ！

パトロールで遭遇するそれとは比較にならない、本格的な初めての戦闘。敵は宇宙海賊ルーダーウェッドのフェザーとザコが3体。最初の戦闘イベントということもあり、頭数ではこちらが不利ながらも、ちゃんと育てていさえすればそうそう苦戦する相手ではないはず。シルビィをリーダーにしてザコを先に倒し、全員でフェザーに集中攻撃をかけよう。

3 テロを鎮圧せよ！

敵はルーダーウェッドのガレオスとフェザー、さらにザコが3体。ちゃんと育てていないとこの辺でつまずくことも十分あり得るぞ。というのも、ガレオスにフェザーとボス級の敵が2人いるからだ。ここは長期戦を想定して、リーダーをサクヤにする。だから、できることならサクヤのPPが満タンの状態でこの戦いに挑むことが理想的だ。

4 謎のメカ軍団を倒せ！

ヴァネッサとジュンが初登場するイベントだ。とはいっても、この時点ではヴァネッサとは戦わないし、ジュンも仲間にはならない。ここでの敵はザコが6体。数に圧倒されてしまうかもしれないが、ガレオスを倒せたくらいなら心配は無用。逆に、ある程度弱らせてから逮捕するくらいの余裕があるハズ。ここはきっちり逮捕して、評価値を稼いでおこう。

6 発砲事件を鎮圧せよ！

ノワールとナナの初登場イベント。といっても、やっぱりノワールとは戦わないし、ナナも仲間にならないのだ。ここに登場する敵はブラスとザコが5体。この辺から、ザコとはいえあなどれなくなってくる。特にこの連中は、攻撃力と敏捷度のパラメータが高いので、苦戦を強いられるかもしれない。シルビィをリーダーに、各個撃破していこう。

7 破壊活動を阻止せよ！

敵はヴァネッサ一味のグリアノス。単身ランサーズに戦いを挑んでくるのだ。一見楽勝に見えるが、実は彼がかなりの強敵。中途半端な育て方では歯が立たないのだ。ここまでにシルビィとアンジェラが昇格していればかなり戦いは楽になるのだが。ここはサクヤをリーダーにして、彼女の回復能力を頼りにしつつちくちくダメージを与えていこう。

10 暴動事件の鎮圧！

ジュンが参加し、ランサーズが初めて4人で挑むことになる戦い。敵はノワール配下のソロとザコが3体。ボスのソロはかなりの強敵。尋常ならざる素早さを誇っているので、こちらの攻撃がなかなか当たらないのだ。ただ、攻撃力はそれほどでもないので、シルビィをリーダーにしてザコを素早く一掃、その後集中攻撃をかけるというのがいいだろう。

12 指名手配犯を逮捕せよ！

ナナとメルビナを加え、この戦闘からランサーズ全員で戦うことができるようになる。しかも、これはルーダーウェッドとの最終決戦。総力を挙げて取り組もう。敵はスキュラ、ガレオス、フェザーにザコが3体。スキュラ以外は問題じゃないが、彼女の攻撃はとにかく強力。他のキャラは一切無視、リーダーをメルビナにして短期決戦を挑もう。

14 連邦外務次官をガードせよ！

戦闘イベント唯一の、1対1での戦闘。相手はコズミックガードのフラウベルだ。とにかく強力なキャラなので、こちらも最強のキャラで挑もう。とはいえ、この時点でおそらく最強はメルビナ、彼女に高い評価値を与えるのはもったいない。できれば遠距離攻撃のできるシルビィで戦いに臨みたい。他キャラではおそらく相手にならないだろう。



15 EMP署でハッカー出現！

ヴァネッサ一味との最終決戦。敵はヴァネッサ、リゲル、グリアノスとザコが3体。以前苦労させられたグリアノスも、ここまで来れば敵じゃない。ヴァネッサは防御力が高く、なかなかダメージを与えられないが、攻撃力も特別高くないのでひとまず放っておく。シルビィをリーダーにして他を片づけ、ゆっくりヴァネッサを料理に取りかかろう。

16 おもちゃ展示会を救え！

ノワールとの最終決戦。敵はノワールとザコが3体だ。このノワールがとにかく強敵で、攻撃のすべてが遠距離用武器であるうえ、攻撃力もハンパじゃなく高い。幸いザコはぜんぜんたいしたことないので、メルビナをリーダーにして、一気にケリをつけてしまいたい。ノワールは敏捷度も高いので攻撃が当たりにくが、ここは耐えよう。



まんが／神奈川県 小栗徹夜初号機

はじめて1・2・3

結局私は、仕組まれたワナに引っかかってしまったのだ。しかも約束も守れずに……。いくら後手に回ったとはいえ、プライドが己を許しそうになかった。このままでいいハズがない。あの夜の少女の真撃な瞳を思い出しながら拳を握りしめる。この報いは必ず受けてもらおう。絶対だ。（：97Pへ）

第4次スーパーロボット大戦S

- 発売日／'96年1月26日
- 価格／¥6,800
- メーカー／バンプレスト
- ジャンル／SLG
- 対応周辺機器／なし
- MC／3ブロック

正しい主人公作成法を伝授

ゲームの中で、最も愛着がわくのはやはり自分自身でもある主人公。誕生日と血液型の組み合わせで、覚える精神コマンドが変わるので、気をつけて作りたい。基になったSFC版では、「幸運」「気合」「熱血」の3つだけはどんな場合でも覚えたが、PS版ではそうはいかない。スーパーロボット系なのに「気合」を覚えないなんてことも十分ありうるのだ。こんな場合、あっという間に2軍落ちは確実だ。しっかり確認して、有利なものを選ぶとかなり楽になるぞ。また、特殊な誕生日と血液型の組み合わせで起こる隠し主人公が、PS版にも隠されている。これも合わせて完全公開しよう。ただし、必ずしもよくなるとは限らないので、じっくり考えて決定して欲しい。ちなみに11月11日のB型が最もオススメの主人公だ。



▶自分の名前と生年月日をそのままつけるのが、ある意味もっとも正しいのかも知れない。

PS版特殊主人公

PS版での特殊主人公は全部で11人分。偶然にも、自分の誕生日と血液型と同じのがあったって幸運な人はいるかな。

1月29日 B型		2月9日 A型		3月13日 B型		4月11日 O型	
加速	1	探索	1	加速	1	加速	1
根性	3	加速	8	威圧	5	ひらめき	5
熱血	9	撹乱	13	熱血	2	幸運	10
てかげん	16	隠れ身	18	自爆	30	気合	20
ひらめき	20	再動	28	気合	40	熱血	20
奇跡	39	奇跡	39	奇跡	45	奇跡	35

4月29日 A型		6月25日 AB型		8月12日 A型		9月2日 O型		11月11日 B型		11月16日 AB型		12月24日 B型	
自爆	1	気合	1	幸運	1	補給	25	熱血	1	足かせ	1	集中	1
加速	5	熱血	5	気合	1	信頼	25	ひらめき	1	熱血	3	加速	2
必中	40	集中	5	覚醒	20	ひらめき	25	加速	4	ひらめき	5	ひらめき	4
気合	42	足かせ	16	撹乱	30	隠れ身	25	幸運	10	幸運	8	てかげん	8
魂	45	魂	30	魂	50	撹乱	25	自爆	12	気合	17	鉄壁	10
覚醒	48	覚醒	45	奇跡	45	奇跡	25	奇跡	25	魂	37	魂	27

牡羊座

O		A		B		AB	
気合	08	気合	22	気合	16	気合	09
熱血	21	熱血	19	熱血	27	熱血	03
ひらめき	10	幸運	01	幸運	03	覚醒	22
必中	01	友情	32	集中	01	必中	01
覚醒	32	ひらめき	04	ひらめき	09	魂	43
幸運	03	必中	10	必中	24	ひらめき	04

牡牛座

O		A		B		AB	
必中	03	気合	09	気合	07	気合	04
集中	07	熱血	07	熱血	14	熱血	01
覚醒	09	幸運	01	幸運	01	必中	02
幸運	01	集中	02	必中	09	ひらめき	31
気合	18	補給	34	ひらめき	11	幸運	10
熱血	21	必中	21	隠れ身	32	復活	40

双子座

O		A		B		AB	
気合	01	気合	18	気合	21	気合	18
熱血	21	熱血	03	熱血	15	熱血	07
覚醒	27	再動	39	ひらめき	03	幸運	01
幸運	08	ひらめき	07	幸運	01	必中	03
必中	30	必中	01	鉄壁	12	ひらめき	10
集中	04	覚醒	28	必中	05	信頼	22

蟹座

O		A		B		AB	
気合	03	気合	06	気合	17	気合	21
熱血	12	必中	02	熱血	02	熱血	03
魂	41	熱血	06	幸運	01	必中	01
ひらめき	02	ひらめき	22	必中	09	加速	10
必中	19	魂	29	ひらめき	03	ひらめき	05
幸運	01	根性	01	復活	32	ひらめき	19

獅子座

O		A		B		AB	
気合	20	気合	12	気合	02	気合	24
熱血	17	熱血	04	熱血	19	熱血	01
幸運	01	必中	01	幸運	06	幸運	09
ひらめき	07	幸運	09	必中	01	必中	05
集中	03	加速	02	隠れ身	15	ひらめき	12
必中	02	ひらめき	05	ひらめき	27	覚醒	33

乙女座

O		A		B		AB	
気合	04	気合	14	気合	18	気合	20
熱血	01	熱血	08	熱血	03	熱血	04
信頼	31	幸運	01	幸運	01	幸運	02
幸運	08	必中	02	必中	04	鉄壁	14
ひらめき	12	ひらめき	05	覚醒	20	ひらめき	24
必中	18	加速	11	ひらめき	24	必中	01

天秤座

O		A		B		AB	
気合	12	気合	17	気合	15	気合	04
熱血	02	熱血	06	熱血	02	熱血	02
幸運	03	幸運	01	幸運	01	幸運	01
隠れ身	21	必中	08	隠れ身	23	必中	12
必中	01	集中	03	集中	08	加速	03
魂	40	ひらめき	10	必中	09	ひらめき	17

蠍座

O		A		B		AB	
気合	12	気合	21	気合	18	気合	16
幸運	03	熱血	02	熱血	08	熱血	10
魂	33	幸運	01	幸運	02	幸運	01
ひらめき	09	加速	08	必中	04	ひらめき	07
覚醒	27	ひらめき	05	ひらめき	01	隠れ身	30
必中	01	必中	04	加速	21	必中	14

射手座

O		A		B		AB	
気合	10	気合	01	気合	04	気合	25
熱血	09	熱血	18	熱血	16	熱血	07
幸運	03	幸運	04	幸運	01	幸運	01
ひらめき	02	補給	33	必中	03	加速	02
必中	01	必中	21	覚醒	36	補給	18
復活	45	ひらめき	12	加速	08	必中	03

山羊座

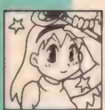
O		A		B		AB	
気合	23	気合	20	気合	21	気合	14
熱血	01	熱血	04	熱血	09	熱血	01
幸運	06	幸運	01	幸運	01	幸運	08
加速	03	覚醒	12	ひらめき	02	ひらめき	04
必中	11	鉄壁	22	再動	14	友情	21
ひらめき	02	ひらめき	02	必中	03	必中	02

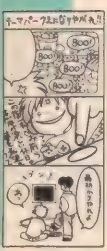
水瓶座

O		A		B		AB	
必中	03	気合	02	気合	07	気合	14
熱血	10	熱血	08	熱血	02	熱血	01
幸運	01	幸運	01	幸運	01	幸運	02
気合	09	ひらめき	15	必中	10	集中	18
ひらめき	22	必中	10	ド根性	12	必中	09
ド根性	02	復活	40	ひらめき	21	ひらめき	07

魚座

O		A		B		AB	
気合	08	気合	20	気合	03	気合	06
熱血	04	熱血	03	熱血	02	熱血	01
幸運	01	幸運	02	幸運	01	幸運	02
ひらめき	02	奇跡	41	加速	04	必中	20
必中	14	必中	01	再動	30	ひらめき	05
友情	30	ひらめき	08	必中	22	奇跡	40





まんが／神奈川県　矢渡

はじめて1・2・3

彼の後を追って入り込んだ研究所内は、とんでもない惨状となっていた。建物や施設が吹き飛び、崩れ、超大型の台風が通り過ぎたような有り様だった。パンパンパン！　乾いた破裂音が耳に響く。「拳銃？　いったい何が起こっているんだ？」ドカーン！　地響きと共にまた何かが破壊された音が聞こえた（：72Pへ）

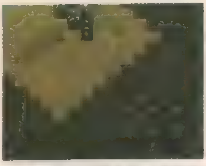
＊アイテムの座標は、（横軸、縦軸）で表示されています。マップの左上が（00、00）です。例えば（02、05）の場合、マップ左上隅にカーソルを合わせ、右に2つ、下に5つ動かした場所です。

これだけは覚えておきたい基本戦術

このゲームは、バランス的に割と楽になっているので、力押しが結構有効だったりする。しかし、すべてのアイテムを取るとか、マップ中に逃走する敵をすべて倒すといった「完璧なプレイ」を目指すなら、おとりや待ち伏せをうまく使ってしっかり戦術を組み立てていこう。ときにはセーブ＆リセットの繰り返しも必要だぞ。

◉敵の展開を読め！

敵の行動を知る確実な方法は、まだ味方を動かしていない状態でセーブし、ターンを終了させる。そして敵の展開を見たら、リセットしてやり直し。ズルいように見えるけど、これだって立派な戦法の1つだ。1度敵の展開を見ているのだから、どのように動くのかは想像がつく。そのうえでこちらの展開を決定するのだ。慣れてくれば、わざわざ見なくてもだいたい想像がつくようになってくる。ただし、1度敵の展開を見たからといっても、その後弱いユニットを前に出したりするとそれを狙うためにパターンが変わることがあるので注意しよう。



▲敵の移動範囲を調べるのも忘れるな。



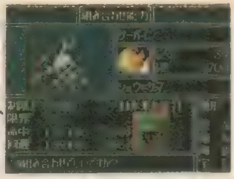
▲1度セーブしておいてリセット。基本技だ。

◉ユニットの役割分担は正しく！

たくさんのユニットが登場するこのゲーム。自分の好きなユニットをメインに使うのもいいけど、やはり適材適所を心がければ、戦いを有利にすることができる。コンVやダイターンなどのスーパーロボットはHPの高い敵の体力を削る役に徹し、戦闘の前半ではできるだけ精神ポイントを温存しよう。長距離支援は、F－91やνガンダムなどのモビルスーツ系ユニットに。ダンクーガとゴーショーグンはスーパーロボットだけど、長距離攻撃をメインにした方がいい。マップ兵器搭載のユニットは、経験値の足しにもならない邪魔なザコをまとめて一気に潰す役だ。ブルーガーなどの修理装置搭載機は回復に徹し、前線には絶対に出さないこと。

◉おとりキャラをうまくつかえ！

敵をおびきよせたり、逆に分散させたりする場合に有効なのがこのおとり戦法だ。回避か防御が飛び抜けたユニットを、誘導したい場所に置いておけばOKだ。結構わらわらと誘いに乗ってくれる。このときの適役はサーバイン（またはズワウス）に乗ったショウ。これなら、おとりユニットが落とされるということはまずない。また、「鉄壁」をかけたグレンダイザーというのも悪くないぞ。



▲特に敵を分散させたいときなどには彼を活躍させよう。

絶対取りたい重要アイテムの場所をチェック!!

ゲーム中に手に入るアイテムの中から、どうしても取っておきたいモノをピックアップ紹介。マップナンバーは次のページにあるルート表に対応しているぞ。絶対に取り逃すな！

ミノフスキークラフト

空を飛べるようになるアイテム。主人公がリアルタイプならば、ヒュッケバインに装備させよう。主人公がスーパータイプならばνガンダムに。

マップNo.24	(15,23)

高性能レーダー

長距離武器の射程が1伸びる。序盤は元々射程の長いリ・ガズィに装備させてさらに攻撃範囲を伸ばそう。後半は、νガンダムなどのファンネルを搭載しているユニットか、F－91に装備させよう。

マップNo.3	(00,21)
マップNo.4	(00,21)

Iフィールド発生器

ある程度の威力までのビーム兵器を完全に無効化するアイテム。回避能力に不安の残るモビルスーツ系ユニットに。ルート選択によっては入手不可能な場合も。

マップNo.54	(07,02)

ハイブリッドアーマー

防御力を高める追加アーマー系アイテムで、もっとも効果があるのがこれ。たくさん入手できるので、前線で戦うスーパーロボット全員に装備させたい。

マップNo.11	(19,47)
マップNo.17	(03,00)
マップNo.27	(14,01)
マップNo.41	(18,10)
マップNo.43	(20,11)
マップNo.47	(15,38)
マップNo.59	(29,20)
マップNo.67	(28,32)

ALICE

限界反応を20、運動性を12上げる。序盤は主人公機のゲシュペンストに。主人公がリアルタイプなら、そのままヒュッケバインに装備させるといい。また、オーラバトラー系に装備させておけば、敵の攻撃はほとんど当たらなくなる。

マップNo.6	(02,26)
マップNo.51	(45,13)
マップNo.54	(31,10)
マップNo.60	(01,21)

対ビームコーティング

ある程度の威力までのビーム兵器を完全に無効化する。Iフィールド発生器が入手できなかった場合、こちらが頼りになる。Iフィールド同様、入手の機会は少ないので、確実にゲットしておきたい。

マップNo.34	(27,07)
マップNo.52	(24,24)

メガブースター

移動力を2上げる。オーラバトラー系に装備させておけば、単騎突入の切り込みユニットとして役に立ってくれる。足の遅いスーパーロボット系ユニットにつけて弱点を補うのも手。

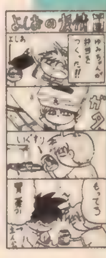
マップNo.10	(19,47)
マップNo.12	(12,47)
マップNo.35	(24,25)
マップNo.39	(15,05)
マップNo.69	(19,03)

ファティマ

限界反応を20、運動性を18上げ、さらに移動力が＋2される。ALICEとメガブースターの効果を1度に得られる。主人公がリアルタイプならヒュッケバインに、そうでないならサーバインかズワウスに。

マップNo.12	(11,25)
マップNo.70	(12,18)





まんが／神奈川県 雲丹の平造

完全ルート表&重要イベントチェック

エンディングまでの完全ルート表

1 接触（リアル） ／ 2 接触（スーパー）

3 発端（リアル） ／ 4 発端（スーパー）

- 14ターン以内にシナリオをクリアしている → 5 謎の訪問者 → 7 新たな敵 → 9 特訓！大雪山降ろし → 11 ブライトの帰還
- シナリオクリアに15ターン以上かかった → 6 謎の訪問者 → 8 特訓！大雪山降ろし → 10 新たな敵 → 12 ダバ=マイロード

→注①

- 「恋人いない」を選択 → 13 救出！コンバトラーV
- 「恋人いる」を選択 → 14 スタンピード

15 闘将ダイモス

16 戦場の愛

17 ザンボット３登場

→注②

- 太平洋側のルートを進む → 18 悲しい記憶
- 日本海側のルートを進む → 19 悲しい記憶

20 目覚めよ！超獣機神

- 本体と行く → 21 ガイゾックの恐怖 →注③
- 甲児たちといく → 22 愛の行方

23 浮上 →注④

24 空飛ぶマジンガーZ

25 ミーアの決意

26 大将軍ガルーダの決意 →注⑤

- ガラリアを仲間にしている → 27 オーラマシン展開
- ガラリアを仲間にしていない → 28 オーラマシン展開

→注⑥

- 南南西のルート → 29 イントルーダー
- 北北西のルート → 30 イントルーダー

31 あしゅら男爵の最後

- リアルロボット系 → 32 老兵の挽歌
- スーパーロボット系 → 33 勇者ライディーン

34 Drヘルの野望

35 ターニングポイント →注⑦

- 宇宙へ行く → 36 宇宙へ → 38 エゥーゴとの接触 → 40 強襲！阻止限界点 → 42 ロンデニオン
- 地上に残る → 37 グレートマジンガー奪回 → 39 ティターンズ台頭 → 41 ハイパージェリル → 43 日輪は我にあり

44 グランゾンの謎

45 ノイエDC

- リアルロボット系 → 46 マーズ・コネクション →注⑧
- スーパーロボット系 → 47 天才科学者アイザムの挑戦 → 48 リヒテルとアイザム

49 コロスとドン・サウサー

50 キリマンジャロの嵐

51 ダカールの日 →注⑨

- フォウいる → 52 トータルバランス
- フォウいない → 53 ビヨン・ザ・トッド

- 香月たちさらわれていない → 54 新しい力
- 香月たちさらわれた → 55 人間爆弾の恐怖

56 特異点、崩壊

57 栄光の落日

58 ゲストとインスペクター

59 ポセイダルの野心

- クワトロいる → 60 リューネ・カプリッチオ
- クワトロいない → 61 リューネ・カプリッチオ

- リューネいない
- リューネいる → 62 救出

- ギャブレーいる → 63 月の裏側
- ギャブレーいない → 64 包囲網突破！

65 アクシズに散る

- ブルいない → 66 オルドナ=ポセイダル

→注⑩

- ジュドーたちと行かない → 67 オルドナ=ポセイダル
- ジュドーたちと行く → 68 ハマーンの影 → 69 オルドナ=ポセイダル

70 荒野の死闘 →注⑪

- 総ターン数349ターン以内 → 71 火星の決戦
- 総ターン数350ターン以内 → 72 火星の決戦





まんが／東京都　祥人

はじめて1・2・3

「でも、この兄妹がどんな事から逃げているのかはこの３日間じゃわからなかった」「まあ、そこまではムリだろう、残念ながら当局では未だ彼女の身元確認すら取れていない」「いつです？」「今日の朝、杉並の住宅地でひき逃げだ。彼女のポケットにここの電話番号があってね」（：69Pへ）

左のルート表を見ての通り、ＰＳ版のマップ数は全部で72マップ。１度のプレイで見ることのできるのはその中の40マップ前後なので、２度、３度と繰り返し遊ぶ人は多いだろう。そこで、この壮大な物語の中から、ルート分岐や隠しイベントなど、特に重要と思われる部分をピックアップして紹介しよう。特に、これから初めてのプレイに突入しようとしている人は、後で後悔しないようにしっかりチェックしておこう。

注1◉恋人をどうするのか？

恋人がいるかいないかの選択で「いない」と答えると、恋人候補の異性キャラが後で自動的に仲間に。ただし、名前の変更はできない。逆に「いる」の場合は、好きな名前を入力できるかわり、かなり後半に登場。しかも敵として出てくるので説得しないといけない。恋人は即戦力になるので、「いない」にしてさっさと登場させよう。

注2◉同名でも内容は全然違う

タイトルは同じだがマップが違う。日本海側を選んだ場合、Gーディフェンサーに乗ったカツが登場し、そのまま仲間に。逆に太平洋側を選んだ場合、ルー・ルカが単体で仲間になる（ユニットはなし）。キャラ的にはルーの方が使えるが、Gーディフェンサーは捨てがたい。というわけで、これは好みで選んでＯＫだ。

注3◉人間爆弾を阻止せよ

ここで８ターン以内にバンドックを倒さないと、後でひどいイベント（人間爆弾）を見るハメになる。最初のターンからガンガン攻めないと間に合わないぞ！　このマップに来なかった場合、強制的に人間爆弾のイベントは起こる。これを見たくなければ、ここで防がなくてはならないのだ。ムーンアタックを惜しまず使うこと！

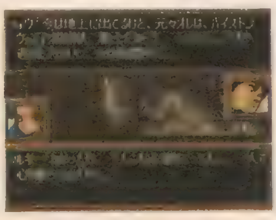


注4◉超重要！　ガラリアをどうする？

ガラリアを仲間にしたかどうかで、後に登場する第２の母艦が変わる。仲間にした場合がグランガラン（シーラ）で、しなかった場合がゴラオン（エレ）。付加価値として、グランガランの場合はシーラにオプションの妖精が２匹ついてきて、ゴラオンの場合はキーンとニーが仲間になる。シーラ自身と妖精のベルは使えるが、キーンとニーは哀しいくらいのお荷物キャラ。ここは絶対にグランガランを選ぶべき。そもそもガラリア自身がダンバイン系ではショウの次に使えるキャラなのだ。彼女がいないのは痛い。ちなみにガラリアを仲間にするには、３ターン攻撃しないで耐えるだけ。一度でも攻撃すると仲間にはならないぞ。

注5◉ここで必ずシルキーを仲間に

このマップでショウを（02、40）の位置に置けば、シルキーが仲間になる。仲間にしておけばクリア後サーバインかズワウス（どちらか選択）を入手できる（ただし選んだ場合ダンバインはなくなる）ので絶対取っておこう。これがあるとないとでは後半の難易度が違ってくる。とにかく使えるので忘れるな！



◀極限まで改造し、ショウを載せればほぼ無敵と化す。

注6◉２つのルートの違い

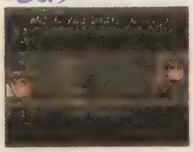
南南西のルートの場合、マップは広いが敵は少ない。北北西のルートの場合はマップは狭いが敵が多い。どちらも６ターン以内に敵の基地にたどり着かなくてはならない。難易度的にはさほど変わってはいないが、ショウがサーバイン（またはズワウス）を手に入れているのなら南南西がオススメ。ショウを単騎突入させれば簡単に終わる。

注7◉宇宙か？地上か？

ここでチームは２つに分かれる。ブライト、アムロ、コウ、キース、ファ、ライディーン系、ザンボット系、ダンクーガ系、エルガイム系が宇宙へ出て、その他が地上に残ることに。そして主人公がどちらに進むかを選択するワケだが、主人公がスーパータイプならば、絶対に地上に残ること。でないとグルンガストの変形デモが見れないのだ。全体的な難易度としては、地上に残った方が簡単。宇宙に出た場合、敵の数がやたら多いのでかなり苦労することになるぞ。また、宇宙へ出るならここでマリのレベルを上げておこう。なぜか敵が弱いこのマップで「必中」を覚えさせておくと今後が楽。マリは育てるとムチャ使えるのだ。

注8◉クエスを仲間にしよう

このマップでアムロを（08、06）の位置に置くと、クエスが仲間になる。そこそこ使えるキャラなので余裕があれば仲間にしておこう。ただ、仲間にし忘れても、やり直すほどではない。この辺りになると出撃数の制限によりあまり育てる機会はないかも知れないし……。



▲ＳＦＣ版「第３次」でも隠しキャラ扱いだった。

注9◉クワトロか、ガトーか？

このマップでクワトロが抜ける可能性がある。その場合、後半でガトーが仲間になるが、クワトロが抜けなかった場合、ガトーは登場すらしない。ガトーかクワトロか迷うところだが、これは好みで選んでＯＫだ。どちらも強い。ガトーを仲間にしたい人は、最初の主人公の行動選択で「手伝う」を選び、マップ中の次の選択で「左に逃げる」を選べばいい。逆にクワトロを残しておきたいなら、最初の選択で「手伝わない」を選ぶか、マップ中の選択で「右に逃げる」を選べばＯＫ。ガトーを仲間にした場合、後に核兵器（アトミックバズーカ）入手の可能性があるので、できればガトーを取っておきたい。

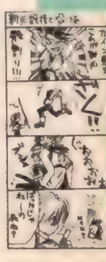


注10◉３つの同名マップ、その違いは？

同じマップが３つだが、内容がかなり違う。いちばん簡単なのはマップ69で、この場合敵はたったの３体。うまくやれば１ターンで終わらせることができる。しかし、他の２つは全マップ中１、２位を争うほど難しい（とにかく敵が多い！）ので、できるだけマップ68を通って、マップ69にたどり着けるようにしよう。マップ69に行くためには、まずギャプレーを仲間にしておいてマップ63を通る。そこでプルとプルツーを仲間にし、マップ65クリア後の選択で「ジュドーたちと一緒にいく」を選べばＯＫだ。もしガトーがいるなら、マップ68でアトミックバズーカを入手できるので、一石二鳥だぞ。

注11◉ラストマップに行く前に

マップ70をクリアした時点で総ターン数349 以内ならシュウたちが仲間になる。350 ターン以上かかった場合、シュウと戦うかどうかの選択が可能。ここで「戦わない」を選んでラストマップをクリアすればエンディング。シュウと戦い、倒すとバッドエンディング。



まんが／大阪府　スギモトエサ・シノフ

はじめて1・2・3

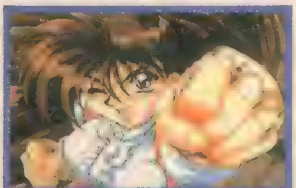
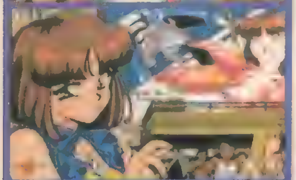
学園覇者は最強の証！　真に強き者のみが得られる証である．その修行と戦いはとてつもなく厳しい，腕立て３億回、ヒンズースクワット３億回、左手はそえるだけシュート４億回と卓球少女愛ちゃんもビックリなトレーニングが欠かせない　（：80Pへ）

アドヴァンストV.G.

●発売日／'96年4月19日●価格／¥6,800
●メーカー／TGL
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ストーリーモードは意外と簡単？

美しいビジュアルが見られるストーリーモードは、ヒロインの武内優香を使用してプレイしていく。もちろん、このビジュアルは勝ち進まないと新しいモノが見られない。しかし、COMが強くて先へ進めないのでビジュアルが見れない……そうお悩みの人も多いだろう。そこで、超お手軽な勝ちパターンをここでは紹介！



まずは、飛び道具を持っていないキャラに対しての戦い方。バックステップで間合いを広げ、飛び道具の気吼弾を撃つ。敵が飛び込んできたところに韋駄天足（とっさにコマンドが入力できない人は立ち強キックでもOK）で敵を撃墜。敵が倒れたら、また間合いを広げて気吼弾を撃つのだ。また、飛び道具を持つ敵は気吼弾を消してしまうので、違うパターンで戦う。画面端で敵が近づくのを待って（このとき、敵の飛び道具は垂直ジャンプでかわす）、しゃがみ強キックで転ばせるのだ。ポイントは、しゃがみ強キックの届く間合いだ。この間合いをつかめば、敵が歩いてきたときにいつでもしゃがみ強キックが狙える。ボタン1つで簡単に勝ててしまうワケだ。単純作業になってしまうが、これが1番確実な戦法だぞ。


▲飛び道具で敵の飛び込みを誘い、立ち強キックで迎撃するパターンが手堅い。


▲画面端で待って、近づいてきたところに弱の蒼龍撃！


▲対空技のないキャラクターに対しては、ガンガン飛び込もう。

パターンにハメろ！


▲ラスボスのK1&K2はダッシュで近づき、しゃがみ強キックで転ばせるパターンでハメるのだ。

パーフェクト必殺技コマンド表

ボスのK1&K2を含んだ、全10キャラの必殺技コマンド表を大公開！　これを見て、持ちキャラ以外も使いこなせるように練習しよう。

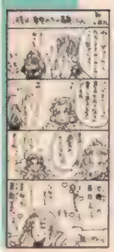
武内　優香	
気吼弾	↓↘→+P
蒼龍撃	→↓↘+P
韋駄天足	↓↙←+K
気吼連弾(体力点滅時)	↓↙←↓↙←+強P
鬼龍韋駄天撃(体力点滅時)	→←↓→+P+K

レイミ・謝華	
バーニング・ローズ	↓↘→+P
ハリケーン・ローズ	↓タメ↑+K
ローズ・スティンガー	←タメ→+K
グリフォン・ネイル(体力点滅時)	←→↓←+P+K

八島　聡美	
火焔斬	←↓↙+P
真空唐竹割り	←↙↓↘→+P
火焔かかと落とし	↓↙←+K
聡美ブリンガー(体力点滅時)	↓↙←↓→+強P

梁瀬　かおり	
裂筅蹴	↓↘→+P
燕絢斧	↓↙←+K
踏撃	ジャンプ中に↓+K
螺旋蹴り	ジャンプ中に↓+P
烈斬慟(体力点滅時)	↓↘→↓←+強K

増田　千穂	
紫閃剣	↓↙←+P
飛燕撃	←タメ→+P
颶爆	↓↘→↓←+P+K
紫閃烈破(体力点滅時)	↓↘→←→+P同時押し

まんが／神奈川県　近江せにょ

はじめて1・2・3

たまらず、何かが起こっているであろう建物の奥の方へ走り出していた！　パン！　カハッ！　な……なんだって？　腹部が激烈に熱い！「う、撃たれたのか？　オレは」足が普通に前にくり出せない。正面に思いっきり倒れ込む。「くそう……」そのまま次第に意識が薄れていった。（：73Pへ）

この3カ条を守ればキミもノーマルモードのエンディングが見られる



その1◉飛び道具をひたすら撃つ

飛び道具を持っているのは、優香、レイミ、かおり、千穂、真奈美の５人。彼女たちを使う場合はその利点を活かして、中間距離よりやや広い間合いから飛び道具を連射するのだ。すると敵は飛び込んでくるので、そこをジャンプキックで迎撃する。間合いが近いときは足払いなどをキャンセルして飛び道具を撃とう。

また、飛び道具でなくても突進系の必殺技（千穂の飛燕撃や綾子のレイブストームなど）を敵にガードされても連続で出しているだけで勝てることが多い。下手に小細工をするよりも、１つ強いパターンを見つけたらそれを繰り返すのだ。



▶飛び道具を撃つときは、敵の飛び込みに注意しながら広い間合いで出すこと。

その2◉接近戦で足払いを重ねる



▲敵の起き上がるのを確認してから、しゃがみ強キックを重ねるのだ。

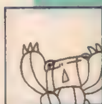
ＣＯＭの最大のウイークポイント〝足元〟を攻めるパターンを紹介。足払い、投げ、必殺技のどれでもいいから、とにかく１度敵をダウンさせる。そうしたら、ダッシュで倒れている敵に接近し、敵の起き上がりにしゃがみ強キックを重ねるのだ。すると、起き上がりに何かしようとするところに足払いが決まり、また敵は倒れてしまう。これを繰り返すだけでクリアは可能。しゃがみ強キックを出すタイミングは、「敵の起き上がりを見てから」と、ちょっと遅めに出すのがポイント。久保田の場合は、立ち強キックだけでもＯＫ。

その3◉超必殺技で一気に勝負

体力ゲージが点滅した状態で、特定のコマンド（キャラ別コマンド表を参照）を入力すると出すことのできる超必殺技。これは通常の必殺技よりも威力が大きく、２〜３発決まればほとんどの敵を倒すことができる。そこで、ピンチになったときは、ひたすら超必殺技を狙っていくのがいいぞ。中でも、優香、レイミ、千穂、かおり、聡美の超必殺技は使い勝手がよく、敵の行動に関わらず出すだけで決まりやすいのがうれしいポイント。逆に、ＣＯＭも体力が少なくなると超必殺技を使ってくるので、十分注意して戦おう。



▲威力の大きい超必殺技は、一発逆転を狙うのに有効だぞ。



楠　真奈美	
ねころけっとぱんち	↓↘→+P
ごろごろあたっく	←タメ→+P
ごろごろあたっく2	←タメ→+K
ばんざいあたっく	←タメ→+P同時押し
ねこしょうらんぶ	←↓→+強K
ごっついねころけっとぱんち(体力点滅時)	↓→↓↘+P+K

えりりん	
えりりんマッハパンチ	P連打
えりりん脳天パンチ	↓タメ↑+P
えりりんファイヤー	←タメ→+P
えりりんチョップ	→↘↓↙←+P
えりりん三連舞	↓↙←+(K×3)
えりりんスマッシュ(体力点滅時)	↓↘→←+強K

結城　綾子	
マッハスピン	↓↘→+K
レイブストーム	↓↙←+K
スパイラルダイブ(体力点滅時)	↓↘→↗+K同時押し

久保田　潤	
アースシェイカー	↓↙←+P
久保田バスター	→←↙↓↘→+P
避け	→↓↘+P
ベアハッグ	←OR→+強P+強K
久保田スペシャル(体力点滅時)	→↓←→↓←+強P

K1&K2	
サンダー・スパーク	P連打
サンダー・スピア	↓↙←+K
サンダー・ボルト	←↙↓↘→+P



まんが／宮崎県　CRO

はじめて1・2・3

「元京高校ですか」私は渡邊警部補に教えられて、ひき逃げされた彼女の通っていた高校に来ていた。「おらぁなんじゃぁあきさまぁ」身長２ｍ以上体重100 kgは優に超える巨漢が目の前に立ちふさがった「ザコに用はない。どけ」「な、なにおぉ」頭の悪そうな返事をしながら巨漢がパンチを繰り出してきた。（：30Pへ）

ストリートファイターZERO

- 発売日／'95年12月22日 ● 価格／¥5,800
- メーカー／カプコン
- ジャンル／対戦ACT
- 対応周辺機器／なし
- MC／1ブロック

スーパーコンボゲージの使い方が勝負を決める!

『ストリートファイターZERO』を語るうえで忘れてならないのが、スーパーコンボゲージの存在だ。このゲージを消費することによって初めて（もちろん、それなりのコマンド入力は必要なんだけど）、このゲームのウリでもある、スーパーコンボやZEROカウンターを繰り出すことができるのだ。これらの技は純粋に大ダメージを与えたり、対戦相手に大きな精神的ダメージを与えたりといった効果を持つだけでなく、見た目にもハデで、決まれば何より気持ちいい。このゲームを芯まで楽しむのなら、これらはぜひともマスターして欲しいフィーチャーといえる。ゲーム中は画面左下に注目して、臨機応変にスーパーコンボゲージを使おう。コンボゲージを制する者は、『ZERO』を制す！



◀ZEROカウンター。これにより、緻密な戦略が実現したのだ!!



▲すさまじい破壊力を誇るスーパーコンボ。どんなピンチでも一発逆転の可能性はある！

コイツで決めろ◉スーパーコンボ

スーパーコンボとは、各キャラが2～4つ持っている、超破壊力を秘めた必殺技のことだ。これは通常の必殺技と違ってコマンドを入力すればいつでも出せるというものではなく、レベルに応じたスーパーコンボゲージが必要となる。ただし、レベルの選択は任意で行うことが可能なので、例えばゲージがレベル3までタマっているときは、一気にレベル3のスーパーコンボを出してもいいし、レベル1を3回に分けて出してもいい。ちなみに、同じ名前のスーパーコンボであっても、レベルによって効果がまったく違ってきたりする場合があるので（下を参照）、最低限自分の使うキャラについては、スーパーコンボのレベルによる変化をきちんと把握しておこう。効果的な技を効果的な場面で使えるようになれば、変幻自在な戦略を組み立てることもできるようになるはず。そうすればそれだけ勝利が近づくのだ。



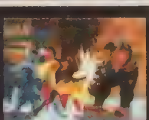
▲絶大な破壊力。トドメはこれで決めたいものだ。

例えはローズのオーラソウルスパーク

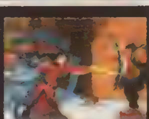
レベル1
多段ヒット＆空中ガード不能なソウルスパークを放つ。当たった相手は炎上し、転倒するぞ。飛び道具の撃ち合いになったときに有効。



レベル2
相手に突進しながら数発の乱舞の後、ソウルスパークを放つ。当たった相手は炎上、転倒する。連続技に組み込むと強力だ。



レベル3
前方へのびる衝撃波とともにソウルリフレクト、その後間髪入れずにソウルスパークを放つ。相手の飛び道具に合わせると効果的。



流れを変えろ◉ZEROカウンター

各キャラに1つずつ用意されているZEROカウンター。これは、相手の攻撃を受け流してそのまま反撃に転ずる技だ。例えば画面端に追い込まれ、猛ラッシュをかけられて身動きがとれなくなったときなどに出し、仕切り直すときなどに使うのが効果的。ただし、スーパーコンボゲージを1レベル分消費してしまううえ、与えるダメージも決して大きくはない。ゲージとダメージの兼ね合いで見るなら、スーパーコンボレベル1の方が断然有利なのだ。

コマンドは全キャラ共通で、相手の攻撃をガードした瞬間に←↙↓＋パンチもしくはキック。パンチかキックかはキャラごとに決められている。詳細は下を参照して欲しい。

パンチ系



ZEROカウンターにパンチ系の技を持つのはリュウ、ケン、ナッシュ、ソドム、バーディー、ベガ、ローズの7人。基本的に上段の攻撃を繰り出すため、相手の飛び込みに対して強い技が多い。ローズのは特殊で、相手を身動きできない状態にして地面に下ろす。

キック系

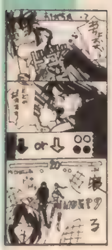


ZEROカウンターにキック系の技を持つのはガイ、アドン、サガット、春麗、ダン、ゴウキの6人。この系統は下段に技を出すことが多く、スキが小さいのがウリ。地上戦で効果を発揮する。が、アドンのみ特殊で、相手の飛び込みに強く、スキが大きい。

◉スーパーコンボゲージをタメるには

とまぁ、このように重要なスーパーコンボゲージだが、このゲージをタメるためには、相手に攻撃をヒット、もしくはガードさせるといい。ただ単に攻撃を出す、もしくは相手の攻撃をガードしたときにも少しずつはタマっていくが、こちらは本当に微々たるもの。手堅く待ちプレイをしているよりも、ガンガン攻め込んでいった方が、チャンスも多く訪れることになるのだ。





まんが／京都府 つくば山

はじめて1・2・3

「しかし警部補、目撃者はいないんですか？」「いや、運悪く目の前でドキッ！　女だらけの大運動会が開催されていてね……ほとんどの人が事故の瞬間を見ていないと言うんだよ」おかしい。いくら、女だらけの大運動会とはいえ、そこまでハデな交通事故をだれも見ていないなんてことがあるのだろうか？ （：10Pへ）

個性豊かな3人の隠れキャラでプレイ!

最初の状態から選べる11人のキャラ以外にも、ボスとして、あるいは隠れキャラとして、ベガ、ゴウキ、ダンの3人のキャラが存在することはもはや公然の秘密。このゲームでは、彼らを使ってプレイすることもできるのだ。一般に知られている方法としては、キャラ選択時に「?」にカーソルを合わせて後は運任せ、というのがあるが、それではベガ、ゴウキはいいとしてもダンは登場しない。そんな彼らをコマンドで呼び出す方法を、右のカコミでそっとお教えしよう。ちなみに、ベガ、ゴウキを2プレイヤー側で呼び出す場合、コマンド入力の左右が逆になるということも覚えておこう。必殺技のコマンドなどと、理屈的には一緒だね。



▶最弱隠れキャラのダンV.S.拳を極めたゴウキの戦い! なんてものまで実現してしまうのだ。

史上最弱の隠れキャラ　ダン

?にカーソルを合わせ、L2を押しながら
1秒以内に△、□、×、○、△（1P色）
または△、○、×、□、△（2P色）

悪の帝王　ベガ

?にカーソルを合わせ、L2を押しながら
←←↓↓←↓↓+△□同時押し（1P色）
もしくは×○同時押し（2P色）

拳を極めし者　ゴウキ

?にカーソルを合わせ、L2を押しながら
←←←↓↓↓+△□同時押し（1P色）
もしくは×○同時押し（2P色）

全13キャラの必殺技コマンドを完全紹介!

このゲームに登場するキャラの必殺技&スーパーコンボのコマンドを、ここにすべて掲載しよう。もちろん、ダン、ベガ、ゴウキといった隠れキャラのコマンドもバッチリ! そして、なんとマニュアルに載っていない技までも掲載! ぜひ、ここで確認してプレイに役立てて欲しい。

RYU　リュウ

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K

KEN　ケン

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚	↓↙←+K
空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K

SAGAT　サガット

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーブロウ	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
スーパーコンボ	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+P
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+K

ADON　アドン

必殺技	
ジャガーキック	←↓↙+K
ジャガートゥース	→↘↓↙←+K
ライジングジャガー	↓↗→↙+K
スーパーコンボ	
ジャガーバリートアサルト	↓↘→↓↘+P *レベル3で出した場合、PかK連打で最後が変化
ジャガーリボルバー	↓↙←↓↙←+K

ROSE　ローズ

必殺技	
ソウルスパーク	←↙↓↘→+P
ソウルリフレクト	↓↙←+P *相手の飛び道具を、弱で吸収、中で前に反射、強で斜め上に反射
ソウルスルー	→↓↘+P
スーパーコンボ	
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+P
オーソウルスルー	↓↘→↓↘+P
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘+K

NASH　ナッシュ

必殺技	
ソニックブーム	←タメ→+P
サマーソルトシェル	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	
ソニックブレイク	←タメ→←→+P連打
クロスファイアーブリッツ	←タメ→←→+K
サマーソルトジャスティス	↙タメ↘↙↙+K

SODOM　ソドム

必殺技	
ジゴクスクレイプ	→↓↘+P
ダイキョウバーニング	方向キー1回転+K
ブツメツバスター	方向キー1回転+P
スーパーコンボ	
メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→+P
テンチュウサツ	方向キー2回転+P

BIRDIE　バーディー

必殺技	
ブルヘッド	←タメ→+P
ブルホーン	P(K)を2つ以上押して離す
マーダラーチェーン	方向キー1回転+P
スーパーコンボ	
ザ・バーディー	←タメ→←→+P
ブルリベンジャー	↓↘→↓↘→+P(K)

GUY　ガイ

必殺技	
武神イズナ落とし	↓↘→+P+敵近くでP
武神肘落とし	↓↘→+P+P
武神旋風脚	↓↙←+K
疾駆け	↓↘→+弱K+K
影すくい	↓↘→+中K+K
首狩り	↓↘→+強K+K
スーパーコンボ	
武神八双拳	↓↘→↓↘+P
武神剛雷脚	↓↘→↓↘+K

CHUN-LI　春麗

必殺技	
気功拳	←タメ→+P
天昇脚	↓タメ↑+K
旋円蹴	←↙↓↘→+K
百裂脚	K連打
スーパーコンボ	
気功拳	↓↘→↓↘→+P
千裂脚	←タメ→←→+K
覇山天昇脚	↙↘↙↙+K

DAN　ダン

必殺技	
我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
スーパーコンボ	
震空我道拳	↓↘→↓↘→+P
晃龍烈火	↓↘→↓↘+K
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+K

VEGA　ベガ

必殺技	
サイコショット	←タメ→+P
サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+P
ヘッドプレス	↓タメ↑+K
ダブルニープレス	←タメ→+K
ベガワープ	→↓↘(←↓↙)+P(K)3つ同時押し
スーパーコンボ	
サイコクラッシャー	←タメ→←→+P
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K

GOUKI　ゴウキ

必殺技	
豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中で↓↘→+P
灼熱波動拳	←↙↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
竜巻斬空脚	↓↙←+K
空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←+K
百鬼豪斬	↓↘→↗+P
百鬼豪衝	↓↘→↗+P+P
百鬼豪砕	↓↘→↗+P+敵近くでP
百鬼豪尖	↓↘→↗+P+K
百鬼豪墜	↓↘→↗+P+敵近くでK
阿修羅閃空	→↓↘(←↓↙)+P(K)3つ同時押し
スーパーコンボ	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→+P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘+P
瞬獄殺	弱P、弱P、→、弱K、強P(レベル3のみ)





まんが／群馬県　いずみ16

はじめて1・2・3

コンコン……。私は深夜のノックにドアをあけた。真夜中に不釣り合いな見知らぬ少女。「兄を助けて下さい、お願いします」突然、少女は小さくしかし強く呟いた。（①とうとつな展開……とりあえずうなずいて寝てしまう：85Pへ、②立ち去ろうとする少女を追いかける：45Pへ、③営業時間を教える：23Pへ）

闘神伝2

●発売日／'95年12月29日●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／不可

全キャラ共通のCOM戦で有効な戦法

普段はめっぽう強いCOMでも、ある特定の技に対してはメチャメチャ弱いというのが格闘ゲームにはよくある。このゲームも例外ではなく、簡単な作業の繰り返しでCOMを倒すことができるのだ。最も単純なモノが、中距離で飛び道具を連射するパターン。ちょっと特殊だが、空中で飛び道具を撃てるキャラクターは垂直ジャンプから繰り返しているだけでも勝てる。また、近距離でしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックの簡単な連続技の繰り返しでもCOMは引っかかってくれるぞ。



▲近距離戦で有効なしゃがみキック。弱から強へとつなぐのだ。



▲ちょっとでも敵との距離が開いたら、飛び道具を連射するのが有効だぞ。

SHO ［ショウ］

ショウ	
烈空斬	↓↘→+武
飛翔斬・改	→↓↘+武
死昇斬・弐	←↓↙+武
絶滅斬	↓↙←+武
呪精魚	↓↘→+キ
閃光牙	↓↙←+キ
彗星脚	空中で↓↙←+キ
月光扇	空中で↓↑+キ
龍撃弾	↘+キ
炎魔烈襲砕	→↘↓←↙→←+強キ
万鬼猛襲刹	→↘↓↙←↙↓↘→+強武
地獄極楽門	攻撃ボタン4つ同時押し

前作にも登場したエイジの兄貴、ショウ。エイジとカインの必殺技が使えるのは相変わらずで、威力もバツグン。やはり今回も遠距離戦の場合には、2発弾の出る烈空斬を連射して攻めていこう。また、彗星脚のギリギリ届く間合いから垂直ジャンプをして狙っていくのも有効な攻撃手段。近距離戦では連続技を入れていこう。



▲前方に巨大な炎のようなバリアを出す闘神奥義。



◀ショウの飛び道具、烈空斬は弾が2発出るため避けにくいのだ。

連続技 しゃがみ弱キック→立ち強武器（キャンセル）→飛翔斬・改。



VER MILLION ［ヴァーミリオン］

ヴァーミリオン	
メガ・ブーム	↓↙←+武
硫酸かけ	→↓↘+武
ヴァームザリッパー	↓↘→←↙↓+強武
ピースメーカー	攻撃ボタン4つ同時押し

「2」で初登場のヴァーミリオン。ボロボロの黒装束で他のキャラクターとは雰囲気の異なる彼は、すべてが謎に包まれている。武器は両手に持ったショットガンと拳銃で、なんと武器ボタンを押すだけで弾を撃つことができるのだ。しかも、その弾道は目にも留まらぬ早さで、敵との距離をおいてバンバンと撃っているだけで敵は何もできないのだ。上下のコンビネーションをうまく使えば、簡単にクリアすることができるぞ。また、オーバードライブゲージがタマったら、究極宝技ピースメーカーをとりあえず出そう。

ショウとヴァーミリオンの使用方法は、本誌のウラワザコーナーを参照してネ。



▶ジャンプして銃を連射するピースメーカー。COMがよく引っかかるぞ。

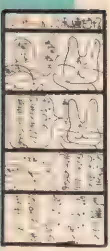


▲ボタン一つで飛び道具が出せるんだから強い！

連続技 立ち弱武器→立ち強キック（キャンセル）→硫酸かけ。







まんが／神奈川県　BCMせ。

はじめて1・2・3

長野県の矢部名村で起きた村全滅殺人事件は暴れ牛による犯行という、近来まれにみるお粗末な結論に達した　まあ、結論はお粗末だったが、その暴れ牛を取り押さえるのに警官隊500名が動員された。それでも死者24名、負傷者143名……現代史に残るすさまじい大捕物となったのである。（：25Pへ）

COMMAND LIST[全必殺技]

このゲームは、必殺技のバリエーションが豊富なのも特徴の1つ。そこで、マニュアルにも載っていない隠し必殺技を含め、すべての必殺技を網羅したパーフェクトコマンド表を掲載！ 難しいコマンドは練習しようぜ。

技名	コマンド
エイジ	
裂空斬	↓↘→+武
飛昇斬・改	→↓↘+武
骸割り	←↓↙+武
流星脚	空中で↓↙←+キ
蹴撃弾	↘+キ
炎刃修羅破	→↓↘→↓↘+強武
百鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+強武
地獄門	攻撃ボタン4つ同時押し
ソフィア	
サンダー・リング	↓↙←+武(空中でも可)
オーロラ・レボリューション	→↘↓↙←+武(空中でも可)
ラブ・シャワー	←↙↓↘→+キ
ラトル・スネーク	↓↘→+武(空中でも可)
サラマンダー	→↘↓←↙←→←+強武
コールミークィーン	→←→←+強武
ラブ・ラバー	攻撃ボタン4つ同時押し
ホー・ファイ	
轟発破	→↘↓↙←+武
轟々発破	空中で→↘↓↙←+武
轟怒呼車	←↙↓↘+武
轟破	↓↙←+武
喝砲烈	↓↙←+キ
媚露和了	←→+強武
怒呼怒呼轟怒呼車	↓↘→←↙↓↘←+強キ+弱武
轟風鈴虎	←↖↑↗→+強キ+弱武
轟々斑々轟斑々	強キ・弱武・弱キ・強武+→
怒々轟発破	→←↙↓↘→←+強武
轟怒雷	攻撃ボタン4つ同時押し
モンド	
疾風上段突き	↓↘→+武
豪力雷神	空中で↓↘→+武
豪力天舞	→↓↘+武
豪力風神	←↙↓↘→+武
疾風下段突き	↓↙←+武
疾風天突き	←↓↙+武
狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓+強武
超力大仏滅	↓↘→↓↘→←+強武
超力門土砲	攻撃ボタン4つ同時押し
ガイア	
牡丹	←↙↓↘→+武
扇	↓↙←+武
燕	→↓↘+武
鷹	↓↙←+キ
月の輪	←→+強武
魔龍刃	↑↖←↙↓↘→+強武
五十嵐	↑↖←↙↓↘→+強キ
業火の紅	→↘↓↙←↙↓↘→+強武
罰	攻撃ボタン4つ同時押し
カオス	
外道ガス	↓↘→+武
邪道ウェーブ	空中で↓↘→+武
残酷カッター	→↘↓↙←+武
非道ドリル	←↙↓↘→+キ
無道ラン	→↓↘+キ
地:地獄轟火	→↘↓↙←→←→+強キ+弱武
地:地獄爆破	→↘↓↙←↓↘→+強キ+弱武
地:地獄蛇(オロチ)	→↘↓↙←↙↓↘+強キ+弱武
地:地獄山姥	→↘↓↙←→↓↘+強キ+弱武
地:地獄粉砕	→↘↓↙←↓↙+強キ+弱武
木葉微塵	←↙↓↘→↘↓↙←+強武
超無惨捧り	攻撃ボタン4つ同時押し
カイン	
ソニック・スラッシュ	↓↘→+武
デッドリー・レイズ	→↓↘+武
ショルダー・クラッシュ	↓↙←+キ
レイジング・サン	空中で↓↙←+キ
アッパー・グライド	↘+強武
レインボー・スプラッシュ	→↘↓←↙←→←+強キ
ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→+強武
ヘルズゲート	攻撃ボタン4つ同時押し
エリス	
ロリポップ	↓↙←+武
アーク・スラッシュ	空中で↓↙←+武
ソアー・ウィンドウ	→↓↘+武
ホーミング・スワロー	↓↙←+キ
シックル・ダンシング	空中で↓↙←+キ
スターダスト・ナイト	→↓↙↓↘←→+強武
フレンチキッス	→←→←+強武
キスキスキッス	攻撃ボタン4つ同時押し
デューク	
サザンクロス	←→↘↓+武
デス	↓↘→+武
ヘルム・クラッシュ	空中で↓↘→+武
ハード・ローズ	→↓↘+武
コフィン	↓↘→+キ
エンジェル・ティアーズ	→↘↓↙←→↓↘+強武
ジ・エンド	↙↓↘→←+強武
グランド・クロス	攻撃ボタン4つ同時押し
ラングー	
大地の怒り	↓↘→+武
大地の目覚め	→↓↘+キ
風と太陽の怒り	→↓↘+武
大地の雄叫び	→↘↓↙←+武
無茶蹴り	↓↙←+キ
撲殺踏み込み撃ち	←→+武
爆裂大自然	↑↖←↙↓↘→+強キ
大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←+強武
大陸撃沈弾	攻撃ボタン4つ同時押し
トレーシー	
エレクトロシャトウ	←↙↓↘→+武
ハニームーン	→↓↘+キ
エレクトロスパルタン	→↓↘+武
ジャックポット	↓↙←+キ(空中でも可)
キングスレイブ	←↓↙+武
エレクトロダイナマイツ	↓→↘+武
ブルッドチーク	→↘↓←↙←→←+強キ
I.M.C	←→→+弱キ+弱武
クレイジープラネット	→←→←+強武
ペイルスライダー	攻撃ボタン4つ同時押し
ウラヌス	
ファイヤー・ホーク	→←→←+武
スワニー・スワップ	→↓↘+キ
イーグル・レイジ(上段)	↓↘→+武
イーグル・レイジ(下段)	↓↘→+キ
フェニックス	↓↘→←↙↓↘→+強武
コカトリス	攻撃ボタン4つ同時押し
マスター	
デリート	→←→←+武
シュレッド	←↙↓↘→+武
イレース(対空)	↓↙←+武
イレース(対地)	↓↘→+武
リセット	→↓↘+武
ラストジャッジ	↓↘→←↙↓↘→+強武
ハルマゲドン	攻撃ボタン4つ同時押し





まんが／京都府 月子

はじめて1・2・3

「この女子高生がどうしたんですか？」「いや、交通事故にあってね……手帳にキミの事務所の電話番号が書いてあったモノだから」「いや知らないですねぇ」（①自慢のコレクションをもう1度確認してみる：90Pへ、②捜査に協力する：78Pへ、③ん？ そういえば……となにか気づく：50Pへ）

太陽のしっぽ

●発売日／'96年4月26日●価格／¥5,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

これさえ読めばエンディングまで一直線だ！

　このゲームのウリは、世界中をウロウロしていろんな物を探して歩き回ること。しかしゲームの最終目的……つまり、牙の塔を建てて太陽のしっぽをつかむというのが、「抽象的すぎて何をどうしていいのかわからない」なんて思っている人も多いハズ。そこで、「どうでもいいから、とにかくエンディングを見たい！」という人のために、エンディングを見るための方法をここでは紹介していく。でもひとことでいってしまえば、「集落を繁栄させ、武器のレベルをあげて、マンモスをひたすら狩り続ける」ことでエンディングにはたどり着くのだ。だが、そのためには自分の肉体を鍛えなければならないし、別の大陸を目指したりと、やるべきことはたくさんある。このページで紹介している「紋章」や「ボディパーツ」などを最大限に利用して、エンディングを目指してくれ。



◀エンディングを見るためには、地味な努力が必要だ　まずは身体を鍛えるために食いまくれ！

原始人の一生
～太陽のしっぽをつかむには～

①身体を鍛える

　ゲームスタート時、集落にいる原始人はたったの3人。そのまま動物と戦っても、全滅してしまうことになるぞ。まずはそこら辺に落ちている食べ物をひたすら食べまくろう。なぜなら食物を食べることによって、身体の能力を上げることができるのだ。食物は、身体のどの部分に効果があるかは決まっている。そして光った色によってもどれだけ効果があったかが分かるようになっているのだ（赤く光る物が効果が高く、青く光る物が効果が低い）。しかし最初は、あまり考えずに手当たり次第に拾った食物を食べまくればいいだろう。身体の能力は〝ボディ〟の画面で確認できるぞ。

②集落を繁栄させる

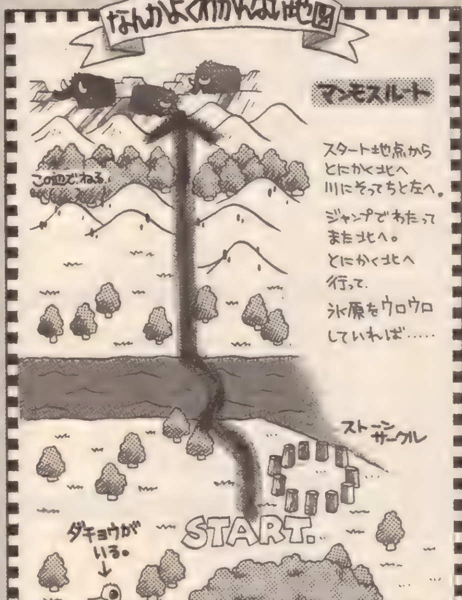
　ある程度、身体が鍛えられたと思ったら、紋章の石碑近辺で、素手でも戦える猿と戦おう。といっても油断は禁物だ。慎重に背後から攻撃するようにしたい。そして戦闘に勝って、肉を手に入れることができてもあわてて食べてしまわないこと！　まずはリターンで村に肉を持って帰るのだ。そうすれば、どんどん村人の数を増やすことができるぞ。そのときは、忘れずに「繁の紋章」（5枚の石碑の中央にある）の力を得ておこう。そうすれば、人口の増加率がアップするのだ。

③武器のレベルを上げる

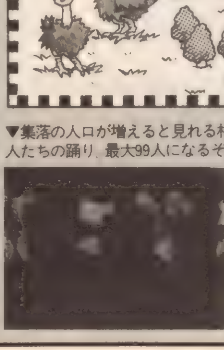
　集落の繁栄ととても密接な関係にあるのが、〝カルチュアル・レベル〟。これが上がれば村人が新しい武器を発明する。そのためには、ひたすら村に肉を持ち帰らなければならないぞ。そして何段階かレベルアップしたら、「知の紋章」（5枚の石碑の右上）に触れてみよう。運がよければ、何段階かまとめてレベルアップすることがあるのだ。石碑のそばを通りかかったら、時々は触ってみることだ。

④マンモスを狩る

　武器のレベルが上がり、身体がある程度強くなったら、いよいよ塔の材料となるマンモスの牙を取りに行こう。まず目指すのは、北西の方角にいる樹木や大地が白く染まった土地に住んでいるマンモスだ。見事倒すことができたら肉のほかに〝牙〟が手に入るぞ。それを集落に持ち帰ると、中央に牙の塔が建てられ始める。このマンモスのいる地域は1カ所ではない。いろんな場所を探してみることだ。ちなみに、牙の塔がどれだけ建てられたかは〝タワー〟の画面で確認できる。あとはひたすらマンモスを狩るだけだ！



▼集落の人口が増えると見れる村人たちの踊り、最大99人になるぞ





▲武器かレベルアップ！　斧を手に入れたら、次は槍を目指そう





まんが／大阪府　鯨伏あい

はじめて1・2・3

目の前にゲスな笑いを浮かべている男がいた。「42代学園覇者もハムスターを車の前につるして置いただけでワナに引っかかったが……覇者は全員頭が悪いのか？　ウシャシャ」悔しいが確かに自分がうかつだった。「疲れるまで殴ってやる！」バキッ！　殴られているうちにまたも意識が遠くなってきた……。　END

充実した原始ライフを送るためのテクニック！

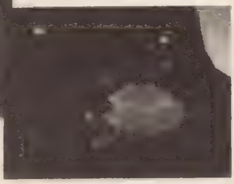
原始の世界には、どんな危険が待ち受けているか解らない。そこで生き抜くためのいくつかの知識を身につけておけば、生存率がグンとあがるのだ。どれだけ遠くまで探索していても、その原始人が死んでしまえば集落に戻されるし、エンディングも変わってしまうからね。なるべく原始人は減らさないようにしよう。

◉迷わず世界を歩くには……

世界各地に点在している〝ボディパーツ〟。これは、このゲームのフィールドを〝人体〟として見たとき……例えば、鼻なら鼻の位置というように、それぞれのパーツがあるべき位置に配置されている。これを目印にして旅をすれば、大まかな方角や位置を把握することができ、もう迷うなんてことはなくなるのだ。ちなみに、スタート地点にもなっている集落は左胸、つまり〝心臓〟の位置にあるぞ。ここを基準に旅をすれば、なお全体の把握がしやすいハズ。



▲「右足があるから、ずいぶん集落(左胸)から南東にきたな」というふうに利用しよう



▼顔のパーツは、比較的まとまった位置にあるから探しやすいぞ。いろいろ探そう。

◉使える「紋章」3種類を紹介！

5種類の紋章には、それぞれ異なった能力を秘めている。複数の能力を同時に手に入れることはできないが、何度もつけ替えることができるので、その時々によって必要な力を授かるのがいいだろう。紋章の秘めている5種類の能力は、使い方次第でどれも役に立つが、その中でもエンディングを見るために便利な3種類の力を紹介しよう。



知の紋章
この能力を[illegible]と[illegible]のレベルがまとめて上がることも。



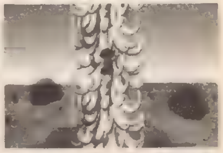
泳の紋章
海を泳げる[illegible]になる。[illegible]太陽へ行くときには必要だ。



繁の紋章
人口増加[illegible]ゲーム[illegible]はこの紋章を使おう。

◉エンディングは9パターンもあるのだ

このゲームは「原始人をどのように育てたか」、「集落の人数」、「つけている紋章」などで9種類のエンディングに分かれる。ここでちょっとしたテクニックを紹介。複数のエンディングを見たい場合、紋章をつけ替え牙の塔に登るだけで、違うタイプのエンディング（5種類）が見れるのだ。



▲天まで届く牙の塔を登り終え、ついに太陽に到着！ どんなエンディングが待っているのか!?

世界中に散らばっている未知の神秘を探そう!!

「エンディングを見る！」といってもプレイが作業的なものになってはつまらないぞ。時にはエンディングのことを忘れて、世界中を走り回ってみよう。旅先でもマンモス狩りはできるし、集落に帰りたくなったら、動物を狩ってリターンすればいいのだから、ムズかしく考えずに気の向くままに冒険に出よう。食物1つとっても、世界に数個しか存在しない物もあるので、そういう物を探す、という目的をもって旅するのもいいだろう。何度もいうようだが、このゲームのウリは世界をウロウロして、いろんなもの見つけることだ。原始人になったつもりでひたすら走り回ってみよう！



▲砂漠の真ん中で見つけたトリケラトプスの頭蓋骨。横で咲いている花が供物にも見える。

海底

世界の半分以上を占めている海にも、いろんな謎が秘めている。しかし、海底は陸地以上に目印がないので、一度見つけた遺跡などでももう一回探すのも困難。何か見つけたら、位置を憶えておくといいかも？



ボディパーツ

世界中に点在している〝ボディパーツ〟。見た瞬間に解るものはいいが、パッと見ただけでは何だかわからないものもあるから要注意。上で紹介している海底人面のパーツは、世界に点在しているものと同じデザインなので、ある程度形を把握しておこう。



生物

狩りの対象となる動物。時には、狩りを忘れて動物たちのことを観察してみよう。「群をなして、水浴びしているカバ」や「氷づけになったマンモス」などがキミを待っている。また下半身しかない正体不明の生き物などもいるのだ。一見の価値アリだぞ！



そのほかにも……

駆け足で紹介してきたが、上記のもの以外にもいろんな物が存在している。「恐竜[illegible]」や「恐竜の化石」、「他の部族の集落跡」など、挙げていったらキリがないくらいだ。ぜひキミ自身で探して欲しい。

▼巨大な石が浮いている意味ありげに見えるが…





▲四方にそびえ立つ柱





まんが／広島県 服部まこ

はじめて1・2・3

ユカは自分も命を狙われていることがわかっていただろう。なのに私に兄の護衛を依頼した。とにかく、兄である松崎圭太郎を見つけださないことにはどうにもならない。「お姉さん、大学を頼む」「はい」助手のお姉さんに大学の調査をまかせて、私は気になる点をもう1度洗い直すことにした。（：76Pへ）

ときめきメモリアル PRIVATE COLLECTION

●発売日／'96年4月26日●価格／¥3,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／マウス
●MC／1ブロック

ネタバレ御免!!「カルト ペア クイズ」一夜漬けカンペ集

ファンにとってはたまらない、といった感のある『プライベートコレクション』。メインメニューからは4つのモードが選べるが、攻略が必要なものはといえば「カルト ペア クイズ」だけだろう。そういうわけで、まだオールクリアできないという人のために、カンニング覚悟のデータ集をまとめてみたぞ。クイズを自力でクリアしたいという人は、データのところは飛ばして、右ページ下のウラワザだけ読んでほしい。おなじみのものから、今まで知られていなかったワザまで大公開。このほかにもまだあるぞ。

さて、このカンペ集では女の子個人に関するクイズやクラブ、戦闘関係などの問題はクリアできることと思う。しかしカバーできるのは、400問あるうちの一部だ。しかもランダムで出題されるので、運が悪ければこのカンペ集さえ役に立たないかもしれない。やはり一番確かなのは「ときめき」のゲームをプレイすることだろう。デートやイベントのグラフィック、セリフなどを覚えておけばノーコンティニュークリアだって夢じゃない。女の子の服装については、キャラクターアルバムを見るという手もあるぞ。

藤崎詩織

電話番号：●×▲−×●▲●
誕生日、星座、血液型、所属クラブ：初期設定による＊1
身長：158cm
3サイズ：①83・56・84
②84・56・85
③85・57・86
趣味：音楽鑑賞

新	ホワイトクリスマス
新	2人きりの誕生日パーティ
春	中央公園の芝生で思い出話
夏	ウォータースライダー
秋	背くらべの跡を見つける
冬	観覧車が止まるハプニング
学	朝、詩織と一緒に登校
学	相合い傘で下校

鏡魅羅

電話番号：▲▲×−●××▲
誕生日：11月15日　星座：蠍座
血液型：O型　身長：167cm
3サイズ：①90・60・88
②92・61・89
③93・61・89
所属クラブ：無所属
趣味：ウインドウショッピング

新	コートを2人で羽織る
新	コートを返しにくる
春	ブティックで試着
夏	浜辺でサンオイルを塗る
秋	お化け屋敷で怖がる
冬	ゲレンデで衝突
全	当日デートをキャンセル
学	ファンに荷物を運ばせる

紐緒結奈

電話番号：▲▲▲−●●×●
誕生日：7月7日　星座：蟹座
血液型：A型　身長：161cm
3サイズ：①84・58・84
②84・59・85
③85・59・86
所属クラブ：科学部、電脳部
趣味：実験と研究

新	北海道で宇宙人と対決
春	動物園でコアラに襲われる
夏	ボーリングでスコア操作
秋	メダルゲームで荒稼ぎ
冬	ジャンク屋で買い占め
全	ヒーローショーで襲撃
学	夕暮れの屋上でため息

早乙女優美

電話番号：●●●−▲▲×●
誕生日：5月16日　星座：牡牛座
血液型：O型　身長：155cm
3サイズ：①NO DATA
②79・59・82
③81・60・84
所属クラブ：バスケ部
趣味：ゲーム

新	冬休みに雪合戦
春	遊園地で転んで泣く
夏	中央公園のボートに乗る
秋	プロレスにエキサイト
冬	リフトが止まって大泣き
学	虹野さんに対抗してお弁当
学	修学旅行のお土産をくれる

如月未緒

電話番号：××▲−●▲●×
誕生日：2月3日　星座：水瓶座
血液型：A型　身長：156cm
3サイズ：①80・59・82
②80・59・83
③81・59・83
所属クラブ：文芸部、演劇部
趣味：読書

新	体育祭で一緒に2人3脚
春	絶叫マシーンで気絶する
夏	浜辺の日陰でおしゃべり
秋	図書館で読書に熱中
冬	映画「愛のメロディ」に感動
学	本を図書館に運んであげる

虹野沙希

電話番号：▲×●−▲▲××
誕生日：1月13日　星座：山羊座
血液型：A型　身長：156cm
3サイズ：①81・59・82
②82・59・83
③82・60・84
所属クラブ：野球部、サッカー部
趣味：料理

新	修学旅行中、病気の看病
春	中央公園でお弁当
夏	プールで人工呼吸未遂
秋	野球の応援に熱中
冬	迷子の面倒をみる
学	中庭でお弁当

古式ゆかり

電話番号：●●●−×▲▲×
誕生日：6月13日　星座：双子座
血液型：B型　身長：157cm
3サイズ：①80・59・84
②81・60・84
③82・60・86
所属クラブ：テニス部
趣味：編み物

新	修学旅行で風呂上がり姿
春	食虫植物をかわいいと言う
夏	イルカショーでズブ濡れ
秋	中央公園のベンチで編み物
冬	スキーリフトに乗れない
学	バレーのケガで保健室に
学	セーターのプレゼント

美樹原愛

電話番号：●×▲−▲×●●
誕生日：9月5日　星座：乙女座
血液型：A型　身長：150cm
3サイズ：①78・57・79
②78・58・79
③79・58・80
所属クラブ：無所属
趣味：ペットと遊ぶこと

新	パーティの帰りに猫を拾う
春	ヒーローショーで拉致
夏	公園にムクを連れてくる
秋	動物園の猿に夢中
冬	スケートでよろけて抱擁
学	相合い傘（または傘を貸す）

片桐彩子

電話番号：▲×●−×●×●
誕生日：9月30日　星座：天秤座
血液型：B型　身長：159cm
3サイズ：①86・60・86
②86・59・86
③86・60・87
所属クラブ：美術部、吹奏楽部
趣味：絵を描くこと

新	沖縄で外人に道を尋ねる
春	「恋はほどほどに」を披露
夏	水恐怖症で海に入れない
秋	ガーギー展の絵に熱中
冬	プラネタリウムで熟睡
学	水泳の授業をエスケープ＊2

清川望

電話番号：▲××−●×▲×
誕生日：12月3日　星座：射手座
血液型：A型　身長：163cm
3サイズ：①82・58・83
②83・58・83
③83・59・84
所属クラブ：水泳部
趣味：ジョギング

新	中庭の花壇の芽を見守る
春	彫刻を壊して、謝る
夏	無人島で雷のハプニング
秋	植物に詳しいことがわかる
冬	ボーリング玉を大暴投
学	本を職員室に運んであげる

朝日奈夕子

電話番号：●▲●−×▲●▲
誕生日：10月17日　星座：天秤座
血液型：B型　身長：159cm
3サイズ：①83・59・85
②83・60・86
③85・60・86
所属クラブ：無所属
趣味：流行の場所に行くこと

新	図書館で試験前カンペ作り
春	クレーンゲームが上手
夏	ナイトパレードでドキドキ
秋	コンサートで大騒ぎ
冬	スケートで転んで尻もち
学	遅刻常習で職員室呼び出し

館林見晴

電話番号：NO DATA
誕生日：3月3日　星座：魚座
血液型：A型　身長：153cm
3サイズ：81・58・82
所属クラブ：無所属
趣味：主人公を見つめること

伊集院レイ

電話番号：●▲×−●▲×●
誕生日：8月23日　星座：乙女座
血液型：AB型　身長：172cm
3サイズ：NO DATA
所属クラブ：私設部
趣味：宝石収集

＊1…ちなみに『プライベートコレクション』では、詩織の誕生日は5月27日（PCエンジン版の発売日）に設定されています
＊2…片桐さんの学校イベントはPS版初期生産ロムでは発生しません。





まんが／東京都　源あや

はじめて 1・2・3

「全てはムリのようです。逃げて下さい！」フッ――ディスプレイが唐突に消える。「ちっ！」その後は全く起動しなかった。この辺一帯の電源が落ちたらしい。「逃げろ」……か。確かに不確定な要素が多すぎる。このまま此処にいても事態は進展しないだろう。私は元来た方向に走り出した。（：81Pへ）

クラブ	修得奥義	クラブマスターの内容	特別な進路
文芸部	メガトン辞書	主人公の書いた「人間合格」という小説が植木賞を受賞する	作家になる
演劇部	脱力漫才	「オッズの魔法戦士」という劇で全日本演劇グランプリ大賞に輝く	有名劇団を目指す
科学部	世界征服ロボ	新しい特効薬「カゼナオール」を開発し、ノーベル賞を受賞する	製薬会社の研究室で働く
電脳部	サイバーファング	制作した「スターダストシンフォニーEX」がゲームコンテスト大賞を受賞	プログラマーになる
美術部	色素分解	自展に応募した「花と貴婦人」という絵が大賞に選ばれる	パリに留学して腕を磨く
吹奏学部	ハーメルンのホラ吹き	国際吹奏楽コンクールで優勝する	ウィーンに留学する
野球部	超球百裂弾	3年目の夏合宿期間に甲子園大会に出場する。優勝すると進路が増える	プロ野球選手を目指す
サッカー部	レッドカード乱舞	全国大会の決勝に駒を進める。勝つと特別な進路を選択できる	Jリーグ選手を目指す
テニス部	火の鳥サーブ	インターハイ決勝の舞台に立つ。勝つと特別な進路を選択できる	プロテニスプレイヤー
水泳部	水竜波	インターハイの決勝戦に挑む。勝つと特別な進路を選択できる	実業団で水泳を続ける
バスケ部	ナイアガラダンク	全国大会の決勝戦に進出。勝つと特別な進路を選択できる	プロ目指しアメリカ留学

戦闘時の女の子のリアクション

キャラ名	女の子のセリフ	リアクションの内容
藤崎詩織	やめてっ！	両手を広げ止めに入る。敵の攻撃が少し遅くなる。
如月未緒	ああっ！　めまいが！	貧血を起こして気絶し、戦闘終了までそのまま。
紐緒結奈	これでもくらいなさい！	ペンタグラムで攻撃し、敵にダメージを与える。
片桐彩子	ポコポコ乱れ打ち	無我夢中で「えいえい、やー、たー」と両方に攻撃。
虹野沙希	がんばって！	主人公を励まして、体力を回復させる。
古式ゆかり	お父様ーーっ!!	古式不動産社長を召喚し、敵にドスをかます。
清川望	フザケンナヨー！ あ､いや､なんでもない	威勢よくタンカを切った後に、ひかえめな態度。
鏡魅羅	でなおしてらっしゃい！	投げキッスで誘惑し、不良を同士打ちさせる。
朝日奈夕子	ねぇ、ねぇっ　聞いて、聞いてっ！	敵に話しかけて気をそらす。敵の攻撃回数が減る？
美樹原愛	きゃっ！　&　はっ！	「きゃっ！」で逃げ、「はっ！」で戻るがまた逃げる。
早乙女優美	えーん、えーん（うそなき）	ウソ泣きで敵を動揺させ、攻撃の成功率を下げる。

血液型相性表

主人公の血液型＼女の子の血液型	A	B	O	AB
A	×	△	◎	△
B	○	○	△	◎
O	◎	○	×	△
AB	△	◎	○	×

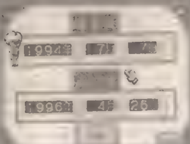
修学旅行先	出現する敵	敵の必殺技	お助けキャラ	お助けキャラの必殺技
北海道	キラーヒグマ	サーモンブーメラン	正義のマタギ	名銃「次郎丸」ショット
京都・奈良	鹿・グレート	スタンピード	正義の虚無僧	前世忘却の術
沖縄	ハブ・ロード	アストラルファング	正義のマングース	マングース斬鉄剣

『プライベートコレクション』にはまだまだ秘密があった

おなじみソフトリセット技

コントローラのL1、L2、R1、R2、セレクト、スタートの6つのボタンを同時に押し続けると手元でリセットがかけられるぞ。知っておくとやっぱり便利だ。

オープニングメッセージを自由に選択



「PUSH BUTTON」と表示されている画面で、以下のボタンを同時に押すと、好きな女の子のオープニングメッセージが選べるのだ！

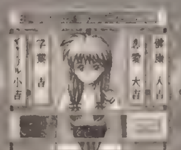
L1＋上＝詩織、L1＋左＝如月、L1＋下＝紐緒、L1＋右＝片桐、L2＋上＝虹野、L2＋左＝古式、L2＋下＝清川、L2＋右＝鏡、R1＋上＝朝日奈、R1＋左＝美樹原、R1＋下＝優美、R1＋右＝館林、R2＋上＝伊集院。

マスコットをクリックしてみよう



ラッキーチェックで、女の子の誕生日に合わせるとマスコットが表示されるよね。それを○ボタンでクリックすると、電話に出たときの声が聴けるよ。

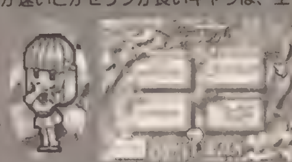
ハカマ姿でしゃべってくれる!



ラッキーチェックで運勢を聞いた後、キャラにカーソルを合わせて27回○ボタン連打すると一言しゃべってくれるぞ。同様に「恋愛」の札にカーソルを合わせ、17回クリックすれば別のセリフが聴ける。

電話番号入力で画面に呼び出し!?

メニュー画面で○×△ボタンを使って電話番号を入力すると、呼び出されたキャラがラッキーチェックのタイトルと同じように画面下を移動していくのだ。その際、キャラを○ボタンでクリックすると電話応対メッセージが聴ける。さらに、クリックするたびにセリフが進んでいくぞ。移動速度が速いとかセリフが長いキャラは、全部聴くのが大変かも。ちなみに2人同時には呼び出せないので注意。



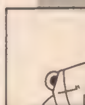
▶歩いてきてこっちを向くSDキャラが、とってもカワイイぞ！

H気分なごほうびグラフィック

カルト ペア クイズで10問正解すると、女の子の水着姿を堪能できるごほうびグラフィックが見られるよね。この画面で、カーソルの位置はどこでもいいから○ボタンを101回（あとは21回ずつ）クリックすると、おまけのセリフが聴けちゃうのだ。キャラによって1～3パターンあり、どのセリフが流れるかはランダム。

クイズオールクリアでCG追加

カルト ペア クイズで12人の女の子をすべてクリアすると、伊集院との対戦になる。これも10問正解すれば、めでたくオールクリアとなり、特別なグラフィックが見られるのだ。しかも、そのグラフィックはCGポエムに追加される。オールクリア後にキャラ選択画面に戻ると、画面下のバーにスタッフロールが流れるぞ。





まんが／栃木県　ちうこや

はじめて1・2・3

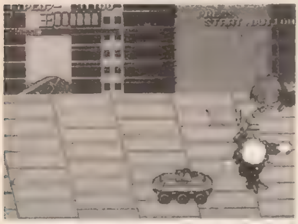
「とにかくこの男を捜してくれ。研究所内にいるハズだ」差し出された写真と所内の見取り図を受け取って、私は所内をブラブラと歩き始めた。人を資料と言うあの男には腹が立ったが……。それにしても妙な話だ。確かに広大とはいえ敷地内にいるのなら捜しようがあるだろうに。なぜ、見つからない？ （：33Pへ）

ウルフファング
空牙2001

●発売日／'96年5月10日●価格／¥5,800
●メーカー／エクシングエンタテイメント
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

敵の行動パターンを覚えて対処せよ

ステージ中に登場する敵キャラたちには、それぞれの行動パターンがある。このゲームでは、STGを攻略するときのようにステージのパターンを覚えるよりも、出現する敵キャラそれぞれの攻撃パターンを覚えて対処した方が、効率がいいのだ。基本は敵に近づいて戦い、弾を撃たれる前に倒すこと。そのためにも、どんな状態になると敵が弾を撃つかを覚えておこう。ステージ中で覚えておかないといけないのは、たくさんの敵が左右から同時に出現するような場所。まず片側の敵をサブウェポンで一掃してから、振り向いて反対側の敵をかたづけるようにしよう。

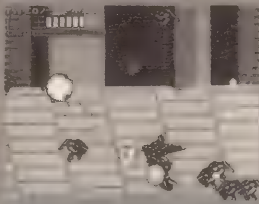


▲こんな具合に、敵が出現してくる方の画面端へ迎えにいって戦う。

小ザコ

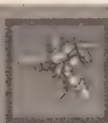


もっとも多く出現する敵キャラ。自機との距離が離れていると弾を撃ってきて、近い場合には、自機に近寄ってきて近接攻撃を仕掛けてくる。紫色と茶色の2タイプがあり、紫の方が弾を撃ってくるパターンを取りやすい。どちらにしても、出現してくる方の画面端に寄っておいて、攻撃モードに移る前に倒してしまうのが得策だ。



▲画面内に大量の敵がタマると、どさくさまぎれに弾を撃たれるのが怖い。

中ザコ



茶、紫、緑の3タイプがいる。茶は自機の上空を通過しながら爆弾を投下、紫は接近戦タイプでビームソードを構えて突進、緑は画面端で滞空して弾を連続して撃ってくるというのが主なパターンだ。小ザコよりも耐久力があるので、後退+ジャンプしながらの攻撃で撃ち落とそう。通過して画面外にいった後も、反転して突撃してくるので注意。



▲茶色のタイプは、小ザコ同様、自機との距離で攻撃パターンを変える。

装甲車



高速で走ってきて、画面半分を越えたあたりで自機を狙って弾を撃ってくる。飛び越したところで撃たれたりすると、かわすことができない。こいつが出現したら、正面から自機をぶつけるような感じで接近し、近接攻撃で倒してしまうのがベストだ。ダッシュでぶつかれば、ダメージを与えることもできるぞ。

トレーラー



前方に停止しているか、後方からゆっくりと走ってくる。弾を1発だけ撃ってくるが、出現してから攻撃までの時間はけっこう長めだ。装甲車と同様、こちらから突進して片づけよう。ほかのキャラと一緒に出現することも多いが、後回しにしているといつのまにか撃たれたりする。そんなときは踏みつけ攻撃だ。

戦車



ゆっくり進んできて、主砲からの青い弾を真横に撃つ。やはり接近して攻撃するのがいちばんだ。左右から続けて出現する場合には、一方を相手にしている間に反対側から撃たれてしまうこともある。急いで接近しようとしてくらわないように、弾を撃つのを確認してから、それをジャンプで避けて接近しよう。

ヘリ



上空を飛んできて、遠くから弾を撃つか、自機の頭上近くでナパーム弾を投下する。このナパーム弾は、地面で炎が広がるので注意しよう。地面に落ちる前なら近接武器などで壊してしまうこともできるぞ。高いところにいるので、ジャンプしながら攻撃しよう。数機まとめてきたら、サブウェポンを使ってしまおう。

ガードロボ



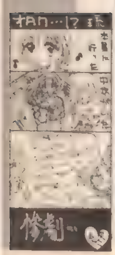
後半ステージの敵の基地など、屋内のみで出現するキャラ。弾は撃たないが、自機に接近してきて、全身に電撃を発生させて体当たりをかける。大量に出現することが多いぞ。左右から挟まれたとき、4脚、6輪は後方を狙兵にまかせても大丈夫だが、2脚、ホバーは自分で振り向きながら撃つこと。

潜水艇



4－Cの海中ステージでのみ出現する、特殊な敵キャラ。画面上方へ通過しながら魚雷を発射するか、ゆっくりと進んできて弾を撃つ。意外に耐久力が高いぞ。弾を撃ってくるタイミングを覚えて、その合間に接近して近接攻撃だ。編隊を組んでくる場所は必ず覚えておいて、サブウェポンを使うこと。



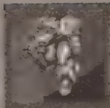


まんが／岡山県 朝霞琉山風

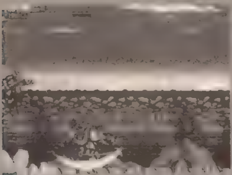
はじめて1・2・3

建物は頑丈に作られているらしく、壁が崩れ、機材がボロボロに投げ出されても、倒壊する恐れはないようだ。が、そこかしこに研究所員が倒れている。遠くからは大したことがないように見えたが、中には打ち所が悪かったらしく、虫の息の者もいるようだ。（①救急車を呼ぶ：84Pへ ②とりあえず奥へ：11Pへ）

中型装甲機兵



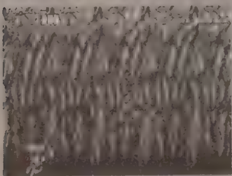
出現する場所は覚えておいて、サブウェポンのエネルギーをこいつのために温存しておきたい。突進してきたら、まずジャンプ攻撃か弾を撃ってくるかを見極めよう。後退していくときが攻撃のチャンスだ。対戦中は他のザコは出現しないぞ。



◀ジャンプ攻撃は、後ろにジャンプしてかわす。



◀後退していくところをダッシュで追っていこう。



◀飛び越えたら、後ろから弾を撃ってくるぞ



◀振り向きジャンプ攻撃は、ダッシュで逃げろ。

ジェットス◯リーム…！

後半ステージでは2機いっしょに登場して、コンビネーションアタックを仕掛けてくるぞ。2機いるときの攻撃パターンは、赤が突進してソードを振り、緑がジャンプ攻撃と決まっている。最初の連続攻撃では、赤を踏みつけながら、さらに緑を飛び越える。それ以降は2機の位置がバラバラになるので、赤を飛び越え、緑の下をダッシュでぬけるのを基本に戦っていこう。



◀まさに「オレを踏み台にした!?」って感じでかわす。

生還率1％！ 最難関MISSION 5－Aを攻略！

このステージでは、ラグナロックⅡに装備された砲台からの攻撃が大きな問題になってくる。大量の砲台が出現する場所では、エレクトリッガー装備以外の機体は、サブウェポンが1ゲージでもタマったら使って、とにかく砲台の数を減らすことを最優先に考えよう。グレネードランチャーやフレームランチャーは、使う位置に注意！



◀エレクトリッガーの使用は、ギリギリまで弾を引きつけて



▶中型機兵をかわしながら、自分の攻撃は砲台に集中しよう。

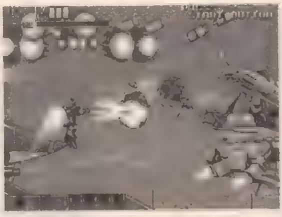


◀砲台群の下をダッシュで駆け抜けながらサブウェポンを使用

まんが／山形県 沖田理都

BOSS◉フルングニル

他のステージで登場する重装機兵タイプのボスの攻撃を、すべて装備しているという、最終ステージにふさわしい最強のボス。最初は周囲に浮遊するビットからのレーザー攻撃。ビットは一定のタイミングで自機を狙って撃ってくる。動き回らずにビットから離れておいて、レーザーが発射されてからサッと動いてかわそう。このときボスに近づきすぎると、手からの近接攻撃を喰らうはめになる。ビットをすべて壊したら、ボスの壊れ方の段階によって、さまざまな攻撃を仕掛けてくる。基本はボスの斜め下に位置して、回避に集中しながらメイン武器を当てること。ボスが動いてきたら、左から右に行くときは下、右から左なら上を通って位置を入れ替える。グレネードランチャーや、フレームランチャーはこのときに使おう。



▲レーザーをかわしたら、近接攻撃とサブウェポンを使って、ビットに集中してダメージを与えていこう。



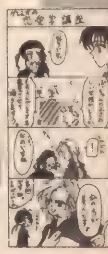
▲頭部からの雷攻撃はヨトゥンのものよりホーミング性能が高い。曲がる位置をよく見て、ダッシュでかわすのだ。



▲この攻撃になったら、斜め下だけではかわせない。ボスを下の方に誘導してから、ジャンプを使って避けよう。



▲ここまできたらあと少しだ。レーザーの間が狭く、中央しか抜けられないぞ。あまり大きく動かずに避けよう。



はじめて1·2·3

「ホリタン、キミを松崎圭太郎殺害の容疑で逮捕する」気がついたときには病院のベットだった。私が守らねばならなかった男は死体となって発見されたらしい。「所内には誰もいなかった。キミが犯人でない証拠がないのだ」渡邊警部補は苦い顔をして私の顔をのぞき込んだ。（：29Pへ）

機動戦士ガンダムVer.2.0

●発売日／'96年3月29日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／3D·STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

全ステージで役立つ5つのテクニックを伝授！

これでバッチリ

ストーリーモードやタイムアタックモードはもちろん、VS連邦軍モードでもバッチリ役立っちゃう5つの基本テクニックを大紹介だ。ゲームを買ったはいいけど、エンディングまでたどり着けな〜い！という人も、これらのテクニックをマスターすればカンペキだぞ！ 涙モノのエンディングまで、まっしぐらだぜ。



めざせ！ニュータイプ

テク1◉敵は確実にロックオン

敵をロックオンしてから攻撃するのは基本中の基本。だからといってロックオンボタンの連打は禁物。なぜなら周囲に複数の敵機がいるときにムダにボタンを押しちゃうと、目標の敵がロックオンできないからだ。確実に目標をロックオンするには、その敵に向かって前進し、接近してからボタンを押すこと。



▲できるだけ敵に接近してからボタンを押せば、間違ってほかの敵をロックすることはないぞ。

テク2◉できるだけ接近して攻撃

敵を攻撃するときに注意しないといけないのが、その敵との距離。あまりに離れていると、こちらの攻撃はすべて避けられてしまうのだ。敵をロックオンしたら前進ボタンを押し、十分に接近することが重要だ。積極的に間合いを詰め、敵に撃たれる前に攻撃を仕掛けるベシ。



▲対ボス戦では特に重要！ 十分接近してから攻撃すること。

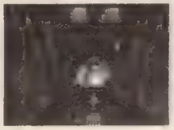


◀距離が離れていると、こちらの攻撃は避けられてしまう。

テク3◉バズーカ、ライフルの連続撃ちが有効

1度攻撃をヒットさせると、敵はのけぞったり転倒したりする。そのあと敵は、すぐに立ち直るが復活するときに大きなスキができるのだ。そこを狙えば連続でダメージを与えることができるぞ。

▶▼攻撃ボタンを連打してはダメ。タイミングよく！





テク4◉敵の攻撃はシールドで防御だ

✚キー＋R1ボタンを押すと、同じ方向を見ながら水平、垂直に移動することができる。前作ではこの操作を使えば敵の攻撃をほぼ確実に避けることができたが、『Ver.2.0』ではかなり避けづらくなっているぞ。敵の攻撃に対しては、シールドを使ってガッチリ防ごう。



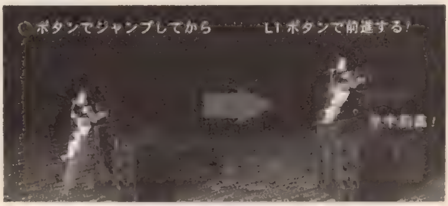
▲シールドは絶対に壊れない。確実な防御も重要だぞ。

テク5◉障害物も活用して戦うベシ！

廃虚になった街が舞台のステージ3には、ビルなどの障害物が数多くある。ここで戦うには「障害物の上に登る」という操作が非常に使える。下の図で紹介してあるジャンプの操作をマスターして障害物の上に登れば、空を飛び回るドップも倒しやすくなるのだ。



▲ビルの上に登れば、空を飛ぶドップも恐くない。

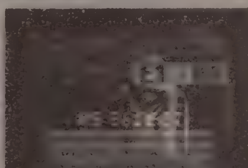


VS連邦軍モードでジオング＆ガンダムを使うためには…

VS連邦軍モードで使えるMSは、ストーリーモードをクリアしたときの難易度によって2機増える。その法則はノーマルでジオング、ニュータイプでガンダムだ。だがノーマルはまだしも、ニュータイプでクリアするのは超ムズイ。そこで、ちょっとだけラクになる方法を教えよう。まずはイージーで1〜14ステージをクリアする。そして難易度を変え、ステージ14をコンティニューするのだ。こうすれば、各ステージを順番にクリアしていく手間がはぶけるぞ。

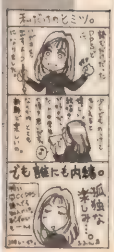


▲1度クリアしたのち、難易度を変えて14だけをクリアする。



◀ザク、ゲルググ、さらにジオング、ガンダムが使用可能に！





まんが／広島県 鮎川晶

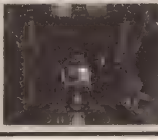
はじめて1·2·3

呼び出しには応じなかったが、このタイミングは何かおかしい。不審に思った私は研究所には乗り込んでみることにした。塀を越えて、中庭に立つ。？ 遠くで、誰かが連れられていくのが見えた。慎重に建物に近づいていく。窓から覗いた研究所内は……惨状だった。（：18Pへ）

全14ステージの戦いを完全攻略!!

STAGE1 赤い彗星

スタート直後にロックオンボタンを押すと、いきなりボスのシャア専用ザクが捕捉できる。そのまま前進し、十分に接近してからライフルで攻撃すれば、ラクに倒せるぞ。量産型ザクは無視しよう。



STAGE2 大気圏突入

まずは速攻でホワイトベースの後方にいるザクを倒す！　そうしないとホワイトベースが撃破されてしまい、強制的にゲームオーバーになってしまうぞ。ボスのシャアにはバズーカで戦っていこう。



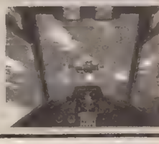
STAGE3 ガルマ散る

ザクを2機倒したら、左に紹介したテク5の操作を使ってビルに登り、ドップを倒す。ボスのガウはロックオン後、バズーカ、ライフルで攻撃。接近されたら胴体の下を抜け敵の後方に移動しよう。



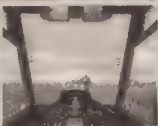
STAGE4 灼熱の危機

スタート直後の戦闘は避け、まずは正面の司令塔を目指して前進。司令塔を破壊し、ガンダムの後を追ってくる敵を叩こう。ボスのアッザムはバズーカが有効。リーダーに囲まれたらサーベルで斬ろう。



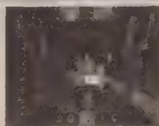
STAGE5 砂塵の中の敵

2機のザクはライフルで攻撃すれば楽勝。ボスのグフが出現したらロックオン後に、バズーカで攻撃していこう。ここでは、左に紹介したテク3の連続攻撃技が役立つぞ。タイミングよく撃ちまくれ。



STAGE6 迫撃トリプルドム

敵は3機のドムのみだが、攻撃が超激しい！　まともに戦うのは危険だ。ここでは、常に後退しながら戦うのがベスト。こうすれば後方に回り込まれることがないので、かなり戦いが楽になるぞ。



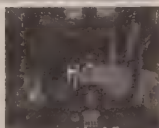
STAGE7 大西洋血に染めて

ゴッグ、ズゴックは動きが素早く、攻撃が当たりにくい。ロックオンしたらガンガン接近し、間合いを詰めて攻撃していこう。ボスのグラブロも、十分接近してからライフルで攻撃するのがベスト。



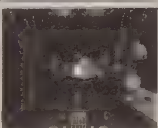
STAGE8 ジャブローの攻防

チョロチョロと動き回るアッガイは、逃がすとやっかい。チャンスがあったら確実に叩いていこう。ボスのシャア専用ズゴックは、水平移動で回り込みつつ接近。バズーカ、ライフルで攻撃だ！



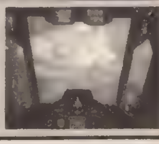
STAGE9 強行突破

このステージでは3機のムサイを撃破することが、ボスの出現条件。リック・ドムはいくら倒してもムダなので忘れずに。ボスのビグロはロックオン後にバズーカ、ライフルの連射でラクラク勝てる。



STAGE10 ソロモン攻略戦

まずは周囲にいるリック・ドムやムサイを次々と撃破！　ボスのビグ・ザムが出現したら、接近して正面からバズーカで攻撃していこう。スレッガーの特攻イベントのあとはライフルでトドメをさせ。



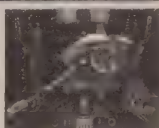
STAGE11 謀略のテキサス

出現するMSはギャンのみ。しかし油断は禁物。ここでは接近戦は避け、少し離れたところからバズーカ、ライフルで狙っていこう。敵が攻撃する瞬間に動きが止まるので、そのときがチャンスだ。



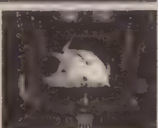
STAGE12 ニュータイプ、シャリア・ブル

リック・ドムを2～3機倒すとボスのブラウ・ブロが出現するぞ。ロックオンしたら全速で前進し、バズーカで攻撃していこう。ブラウ・ブロは急停止する場合があるので速度調節はこまめに！



STAGE13 光る宇宙

クリア条件はエルメスとシャア専用ゲルググにあたえたダメージの合計が一定値を超えること。つまり、どちらか一方をボコボコにすればOKなのだ。エルメスを狙ってバズーカで攻撃だ。



STAGE14 脱出

スタート直後、すぐにロックオンボタンを押してジオングを捕捉。バズーカを装備し、一気に間合いを詰めよう。ジオングに接近したら、バズーカを使っての連続攻撃だ。意外と楽に倒せるハズだぞ。





まんが／愛知県 植田智博

はじめて1・2・3

松崎がたどり着いたのは昼間電話をもらった長谷川研究所だった　高い塀に囲まれた敷地……！　正門の前に立った彼は無造作に鉄格子をひん曲げていく　人が通り抜けられるくらいまで折り曲げると、すっとその身を滑り込ませた　（：58Pへ）

水滸演武

●発売日／'96年1月26日●価格／¥4,980
●メーカー／データイースト
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

連続攻撃でカッコよく決めよう

相手の体力をイッキに、しかもカッコよく奪う連続技。もちろんこのゲームにも各キャラいろいろな連続技が用意されているのだ。その連続技のタイプは大きく分けて2種類ある。1つ目は右の写真にのような「通常技をキャンセルして必殺技へ」という格闘ゲームによく見られるタイプ。このゲームではほとんどの通常技にキャンセルがかかるので、いろいろなバリエーションがある。

2つ目のタイプはこのゲーム独自の「追い打ちをかける」もの。ある決まった通常技や必殺技を当てることで、空中に浮かせたり、ふっ飛ばしたりした相手をさらに攻撃するのだ。各キャラのどの技を当てれば追い打ちができるのか下にまとめてみたのでぜひ参考にしてほしい。なお技名のあとに（武）とあるものは、武器をもっている状態でしか出ない技。

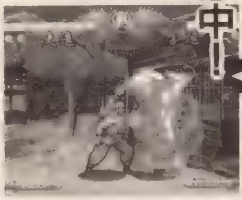
（素）とあるものは、素手のときにしか出せない技。何も書かれていないのは、武器の有無に関係なく出せる技。連続技をマスターし、華麗に対戦を勝ち抜け！



◀史進の簡単で強力な連続技。まずは飛び込み強キックを深めに当てる。

必殺必中！





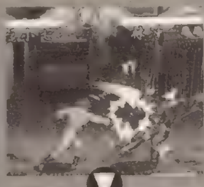
◀▲すかさず立ち強キック。そして龍炎斬の強でトドメ。全部強攻撃なので、かなりの破壊力だ。



▲このゲームでは追い打ちは当たり前。絶対マスターしよう。

パターン1 持ち上げ

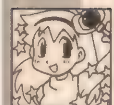
●史進…………飛び込み強パンチ（武）／立ち強キック／しゃがみ強パンチ（素）／疾火烈拳、弱・中（素）
●林冲…………接近立ち強パンチ（武）／接近立ちキック／壁風月斬、強／旋脚落槍、強
●扈三娘………飛び込み強パンチ（武）／接近立ち中パンチ（素）
●戴宗…………接近立ち中パンチ／立ち強キック／落鳳捶
●李逵…………飛び込み強パンチ／接近立ち強パンチ（素）／立ち強パンチ（素）
●魯智深………飛影旋殺陣、中・強（武）／立ち中パンチ（素）／飛び込み強パンチ（素）
●公孫勝………接近立ち強キック／接近立ち中パンチ（武）／飛び込み強キック
●武松…………猛虎爪撃、中・強（武）／鴛鴦落殺脚、中・強（素）
●阮小二………接近立ち強キック／立ち強キック／操水法、中（武）
●阮小五………立ち強パンチ／立ち強キック／幻流昇
●阮小七………接近立ち強パンチ（武）／立ち強パンチ（武）／立ち強キック／飛び込み強パンチ（武）／幻流昇／垂直ジャンプ中・強キック／しゃがみ強パンチ（素）



◀阮小七の場合、リーチのある立ち強パンチが当てやすい。



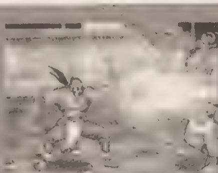
◀技が当たったらすかさず幻流昇だ。タイミングはなかなかシビア。



パターン2 ふっ飛ばし

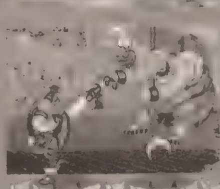
●史進…………疾火烈拳、強（素）
●林冲…………立ち強キック／列震脚
●扈三娘………接近立ち強パンチ（素）
●戴宗…………接近立ち強キック／烈波掌、強
●魯智深………しゃがみ強パンチ（武）
●公孫勝………立ち強パンチ(武)／猛襲肉弾跳(武)
●阮小二………立ち中キック
●阮小五………立ち中キック
●阮小七………立ち中キック

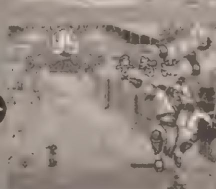
残念なから李逵と武松には相手をふっ飛はす技が存在しない。コマンド投げや通常技キャンセルの連続技を中心に戦おう。



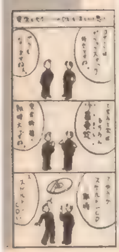


◀画面中央より、やや相手寄りぐらいの位置でないとなかなか難しい。





◀足の速い戴宗ならば画面の端から端へふっ飛ばすことが可能なのだ。



まんが／埼玉県 霧のM

はじめて1・2・3

あの晩、追いかける私を振りきってエレベーターホールから忽然と消えた彼女。いったいどんなトリックを使ったのか？ 尾行や人の気配を読むことには多少自信があっただけに、もう1度現場を調べ直すことにした。「ポリタンさん？」マンションの入り口を丹念に調べる私に誰かが話しかけた。（：27Pへ）

スナッチャー

●発売日／'96年2月16日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

簡単には見れない秘密のイベントを探そう!!

普通にゲームを進めていったのでは見られない隠しイベントの数々。これらをすべて見て初めて『スナッチャー』をクリアしたと言えるだろう。こういったネオ・コウベシティの裏側を見つけることができれば、ゲームの楽しみも28.6倍（当社比）にアップするでしょう。まあ、知らなくてもスナッチャーの謎の解明にはまったく関係ないので、どうでもいいことですが……。このほかにもまだあるらしい。



▲やっぱり買ったゲームはスミからスミまで楽しまなくちゃね。

◉ジェミーと局長の不倫？

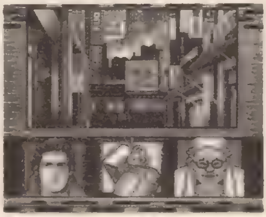
何度かアルタミラに行って調べると、なんとアルタミラで、ギリアンの妻・ジェミーとジャンカー局長カニンガムがツーショットで歩いているのを発見する。ここで楽しいのがギリアンとメタルギアの反応の差。ショックを受けて黙り込むギリアンと、無責任に言い放つメタルギアが◎



▲このシーンを発見するのはメタルギア。見つけなきゃいいのに……。見つけても言わなきゃ……。

◉ネオ・コウベ焼きを食べる

ゲーム中しばらくすると、ジョイディビジョンの前にネオ・コウベ焼きの屋台が現れる。ここで調べ続けると、〝食べる〞のコマンドが増える。このネオ・コウベ焼きはかなりうまいらしい。しかも、この屋台の親父には、グラフィックとセリフまであり。かなり凝っているぞ。



▲このネオ・コウベ焼き　こいつを食べて初めてこの街の一員といえるらしいぞ　ぜひ体験しよう

◉網膜占いをしてもらう

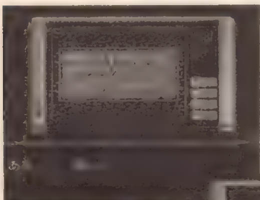
アルタミラの前で、いろんなコマンドを繰り返し繰り返し使うと、網膜占いのおばさんが登場する。ここでも発見するのはメタルギア。こいつはこんなことにしか役に立たないのか……。しかもこの占いはズバリと当たるので有名らしい。どうやら、ガウディのデータをハッキングしたらしいが。



▲こんなに簡単にハッキングされてしまうようでは、ジャンカーの将来は真っ暗だろうに……。

隠しビデオフォンナンバー大公開!!

いろいろとヒントをもとに探し出さないといけないビデオフォンナンバー。ただ、中には探し出すのが困難なものが少なくない。そこで、オススメのビデオフォン隠しナンバーをここに公開だ。どのナンバーにかけてもいろいろと楽しい情報がいっぱいあるぞ。ここで注意する必要のあるのは闇Q2のナンバー。ここでは人妻編と看護婦編の2つのちょっとエッチな話が聞けるのだが、聞けるのは1回ずつなのだ。このほかにも楽しいのはスタッフのコメント。スタッフスクロールの名前を入れていくと、訳のわからないコメントや、妙なビジュアルなどがあって、なかなかグッド。



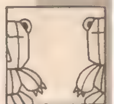
▲これがPS最強かもしれないエッチシーン。かなりきわどいけど、文字だけなのが……。



▶気合の入った小×原さん。後ろの弟さんの背中がラブリィ。他のスタッフのも楽しいぞ。

ビデオフォンのナンバーのかけ間違いにはご注意ください。いや、別にかけ間違えてもつながらないだけで、誰にも迷惑はかけないけどね……。

天気予報	177
ネオ・コウベシティ警察	110
イザベラ・ベルベット	39-6004
愛のキューピッド	39-0910
開発情報局	078-0000573
Q2	55-6666
闇Q2	0990-931919
フリーマンの息子	30-2501
開発スタッフ	ガウディで検索





まんが／栃木県　にしたけまもる

はじめて1·2·3

「う……」暗闇の中からうめき声が聞こえた　「誰だ？」目の慣れるのも待たずに部屋にかけ込む　「実験材料…だ、ったん…」男が倒れていた　腰に大振りのハンティングナイフが突き刺さっている　「ヤツラの……」そこまでだった　力つきて動かなくなる　ピカッ！　突然、強い光が私に向けられた！　（：91Pへ）

土器王紀

●発売日'95年12月22日●価格／¥5,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

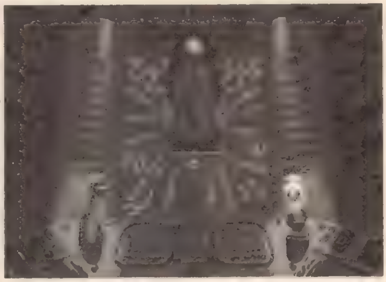
ストーリー攻略に必要なアイテムの完全リストを公開!

このゲームは、基本的にはアイテムを使用することによって、ストーリーが先に進んでいく。だから展開が手詰まりになったときには、下の表でアイテムの有無や使用法を確認してほしい。

しかし、エスパッシの世界についての情報を収集するというのも、このゲームの重要な目的だ。そこで、気になるものはどんどん調べて、土器人たちにも積極的に話を聞いてみよう。そうしてメモを充実させておけば、エンディングを見た後にエスパッシ世界の秘密が書かれた〝世界の秘密〟という特別なメモも追加されるのだ。

エンディングといえば、〝ウニバルの壺〟は〝かりそめの壺〟と交換しなくても、そのままムチャチャを復活させてエンディングを迎えることができる。ただし、その際はエンディングが微妙に変化するぞ。

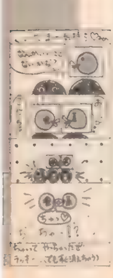
最後に、表ではわからない重要ポイントの攻略を紹介しよう。メモータル内部へ入るには、まずエレベータでメモータルの基部に降り、オツゲイシのお告げを聞く。その後すぐに右を向き、正面の壁を調べると内部に通じる隠し扉が開くのだ。後半の難関であるムチャチャを復活させる方法については、写真の説明を参考にしてほしい!



▲メモータル最高層に上ったら、まず左右の壁にあるスイッチを押してライトを灯す。その後、左に〝ハルバード〟右に〝かりそめの壺（ウニバルの壺）〟を配置する。

アイテム名	入手場所	使用場所	効果
ウーノの鍵	メモータルの門の前、オツゲイシの左に落ちている	下の庭園の滝のそばにある、エレベータ内部の壁にある穴に対して使用する	ダクトルームに通じるエレベータが使用可能になる
ルベオの宝玉	上の庭園の、朽ちた飛行機械の向かい側にある台座の内部で見つかる	メモータル第1層、エレベータに向かって左側にある台座の内部に収める	転送壺が使用可能になる／〝三連詩〟の入った台座が開くようになる
三連詩	メモータル第1層、エレベータに向かって右側にある台座の内部で見つかる	①ライブラリーでビブリオに見せる ②アルマ寺院で司祭キュラに見せる	①〝パラデロの壺〟がもらえる ②寺院地下の墓所に入れるようになる
飛行機械のキイ	上の庭園の宮殿の前にある運河で、朽ちた飛行機械を調べると見つかる	司書室地下にある飛行機械の左スミのフタを開け、その内部に収める	飛行機械の内部に入ることができるようになる
パラデロの壺	司書ビブリオに三連詩を見せると、彼からもらえる	飛行機械の内部にある、操作盤の上で使用する	飛行機械が起動し、アルシラ大陸へと飛行できるようになる
メノラー	墓所にある土器王の残骸の内部で、左を向くと見つかる	①上の庭園で門番のグアルダに見せる ②宮殿の内扉の前で左を向いて使用	①宮殿の内部に入れるようになる ②宮殿の内扉が開くようになる
メダリオン	宮殿の内部の右側の階段を上って、土器王の兜を調べると見つかる	アルシラ平原にある、土器人の村の側にある台座の穴にはめ込む	台座の地下にある、転体格納庫へと移動できるようになる
土器王の指	ライブラリーで司書リテラに〝ウニバル〟について聞くと、彼からもらえる	アルシラ平原にある、土器人の村の側の台座の地下で使用する	アルシラ平原にある、火山炉の側にある台座の扉が開くようになる
手形壺	土器工房内部で主任のドースに話しかけると、彼からもらえる	火山炉でホルノに焼いてもらった後、メモータル第1層のエレベータで使用	エレベータでメモータル第2層に移動できるようになる
ハルバードの穂先	メモータル第2層、エレベータを出た正面を調べると見つかる	火山炉で、主任のホルノに〝ハルバードの柄〟と一緒に渡す	ホルノが柄と組み合わせて〝ハルバード〟が完成する
ハルバードの柄	宮殿内部、土器王の玉座の前にある左側の扉の中で見つかる	火山炉で、主任のホルノに〝ハルバードの穂先〟と一緒に渡す	ホルノが穂先と組み合わせて〝ハルバード〟が完成する
ハルバード	柄と穂先を火山炉でホルノに渡すと、彼が焼き上げて完成させる	①火山炉の側にある台座に使用する②メモータル最高層で祭壇に配置する	①土器王（じつはバルナ）が復活 ②女神ムチャチャが復活する
宮殿の詩	宮殿の内部、土器王の玉座の前にある右側の扉の中で見つかる	バルナ復活後、元に戻った司書長テルミナスに見せる	テルミナスが詩を解読して、〝最高層の鍵〟の情報を入手できる
フロシア	ライブラリーにあるエレベータ内部の操作パネルを調べると見つかる	司書室からまっすぐ外に出て突きあたりの地面上にある、台座に使用する	空中にある浮き島へと移動できるようになる
ギア=デ=オロ	ライブラリー地下の造力室にいる土器人、アロアの道具箱の中で見つかる	メモータル第2層にあるエレベータ内部で、ほかの2つのギアとともに使用	メモータル最高層へと移動できるようになる
ギア=デ=プラタ	下の庭園から浮き島を2つ移動した先の、台座の上を調べると見つかる	メモータル第2層にあるエレベータ内部で、ほかの2つのギアとともに使用	メモータル最高層へと移動できるようになる
ギア=デ=ブロン	テルミナスに宮殿の詩を見せた後、グアルダに〝最高層の鍵〟について聞く	メモータル第2層にあるエレベータ内部で、ほかの2つのギアとともに使用	メモータル最高層へと移動できるようになる
ウニバルの壺	バルナの復活後、アルシラ平原のアルマ寺院の向かい側にある台座を調べる	①ライブラリーで司書ビブリオに渡す ②メモータル最高層で祭壇に配置する	①〝かりそめの壺〟をもらえる ②女神ムチャチャが復活する
かりそめの壺	ビブリオに〝ウニバルの壺〟を渡すとそのかわりにもらえる	①メモータル最高層で祭壇に配置する ②司書室にある転送壺内部で使用する	①女神ムチャチャが復活する ②現実世界に帰還できる
記憶の壺	メモータル最高層で、復活した女神ムチャチャが渡してくれる	司書室で、気絶しているケマポンに対して使用する	気絶しているケマポンが目覚め、過去の記憶を取り戻す





まんが／長崎県　虹のペンギン

はじめて1・2・3

「交通事故……」「悪質なひき逃げのようですな　結構引きずられたみたいでベロベロでした」「ベロベロですか」車によるひき逃げの際、すぐにブレーキをかけるかどうかが過失か故意かの見極めの大切な要素である。「なにか、裏がありますね、これは」「いやだからこそ、キミに話を聞きに来たのだが」（：17Pへ）

ポリスノーツ

●発売日／'96年1月19日●価格／¥6,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／マウス
●メモリーカード／3ブロック

ちょっとエッチなお触りイベント完全データ特集

スチュワーデス

まずはスチュワーデスをCALLすること。そして、脚と胸を見てから触るのがコツ。無重力だけあって、よく揺れる胸がとても♡　しかもスカートの中も覗ける（正確にはダメだけど）のだ。ただし、その回数は胸・脚の合計6回。7回以上触ろうとしても、怒られるだけなので注意が必要。



▲ほかにも酔い止め薬を頼むと口説くこともできる。

メリルシルバーバーグ

彼女の場合は、胸を2回見ると彼女の方から条件を出してくる。それは射撃ルームのトレーニングモードのレベル2で550点以上出すというもの。条件自体は難しいものではないので、地道にやってみよう。連射パッドなどを使わなくても1000点位はラクに出るハズ。どうせ射撃は練習しないといけないし……。



▲ただし、実際触ってみるとすごいことが……。自分で試してね。

クリスゴドゥィン

クリスの場合もまず胸を見ると、胸を触れるようになる。そのほかにも、クリスが脚を組み変えたあとに腿の下辺りをクリックすると、スカートの中が覗けるようになる。

また、イベントとして発生するのがマスキートイベント。要するに蚊を叩き落とすものだが、このときにも1回胸を触ることも可能。さすがに病院長なので(?)、歳の割にプロポーションもバツグン。日頃の努力がいいのでしょうか……。



◀スカートを覗けるのは一瞬なので注意

トクガワの受付

さすかに受付嬢だけあってすごい美人で、巨乳。そのうえにイカスコスチューム……。この会社はいったい何を考えているのでしょう……。

この娘も胸を見たあとならば、触れるようになる。ただし、彼女の胸に触れるのは2回だけ！　彼女とはACT1で2回会うことになるが、その2回会う中で、2回しか触れないのだ。一気に2回触るか、それとも1回ずつ会うたびに触るかはキミ気分しだい。この娘の胸は見た目も感触も最高ランクなので、十分に味わってみよう。



▲こんな娘かいたら、用かなくてもこの会社に来る男たちか多いハズ（多分）

トクガワ本社ビルのコンパニオン

この2人に触れるのはトクガワ本社のガーデンでのパーティ会場。2人をクリックして呼び、電話番号を8回聞いたあとに、3サイズを聞き出す。そうするとあとは触りまくれるぞ。この娘たちはサービス精神旺盛で、左の娘はアソコにも触れて、どちらの娘にもキスもできる。それにしても、コンパニオンというのも大変だね〜。



◀ちなみに左側のコンパニオンかこのゲーム中で一番の巨乳という結果か出ております。

アナ・ブラウン

あのエドの娘とはとても信じられない可愛いさ。この娘の胸に触るには、ナインスターズに会ったあとにエドの家に行き、胸を見ること。そうすると2回触れるようになる。それ以上はエドが許してくれない……。



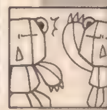
◀実物のほかにも、部屋の写真もクリック可能

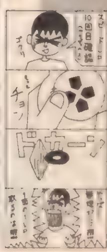
カレン北条

このゲームのヒロイン・カレンの胸に触るには、2つの方法かある。ACT4でBCCHのモルグに行き、スイッチを入れずに触るか、スイッチを入れて触るかの2つ。暗闇の中なら6回、薄明りの中では3回OK。



◀充実感を取るか、それとも回数を取るか？





まんが／東京都　寿丸

はじめて1·2·3

ましてや！　ダンスパーティに誘われた場合、腰に当てる手が不意にお尻を触ってしまったとしても「パブいやーんかんべん」な感じなのは当然の摂理であろう。そこで、私は制服に関してここに宣言する！（①真夏用制服は水着着用：6P、②真冬用制服はチュチュ着用：10P）

チョロQ

●発売日／'96年3月22日●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

最強のライバル、ブラック・マリアに勝とう！

このゲームの最強のライバルといえば、もちろん「ブラック・マリア」しかない。その名の通り黒いボディのこのチョロQはワールドグランプリで登場するのだが、とにかく速い！　簡単なコースならまだしも、「ビッグドーム」のような難コースでは偶然で勝つことはかなり難しい。それでもワールドグランプリはポイント制だから、簡単なコースで1位を取り、難しいコースは2位になっておけば、総合優勝は不可能ではない。だが全勝優勝しないと最強のパーツ、あくまシリーズ（タイヤ、エンジン、クラクションの3種類）が手に入らない。そこでブラック・マリアに勝つテクニック＆お金の稼ぎ方をバッチリ紹介するぞ。



◀あくまシリーズは全勝優勝すればナゾの店で買えるようになる。かなり高いが、それだけの価値はあるぞ。

◉ここで稼ぎまくれ！

まずゲームを始めるとしなければならないのがチューンナップのためのお金を稼ぐことだ。ただ、最初はマシーンの性能が低いので、どのコースでも1位を取ることはなかなか難しい。普通にプレイしていると2位や3位の賞金でお金を貯めていくしかないのだが、実は最初から確実に1位を取れるコースがあるのだ。そのコースはズバリ「トンネルショート」！　このコースには抜け道があって、簡単に1位が取れるのだ。入り口はヘアピンカーブを越えて少し行ったところにある通行止めの衝立がある場所だ。他にも「森と泉のコース」、「アップダウン峠」にも抜け道があるのだが、リスクの割りにはおいしくないので、「トンネルショート」でお金を稼ぎまくろう。



▲ここが抜け道の入り口。一見通れないように見えるが……。



▲このように通り抜けられる。これで1位は確実だ！

ドライブテクニックの基本はアクセルワークだ



▶とにかく走りまくって、しっかり練習しよう

ゲームの中盤くらいまでは、お金を稼いでパーツを買い、チューンナップしていればなんとか勝つことができるが、それ以降になるとマシン性能だけでは勝てなくなってくる。もちろん、ブラック・マリアに勝つなど夢また夢。どうしてもある程度のドライブテクニックが必要になってくるぞ。そのドライブテクニックの中でも、基本であり、もっとも大切なのがアクセルワークだ。詳しいことは下のポイント1、ポイント2で説明するが、アクセルワークをうまく使えるようになれば、グッとタイムを縮めることができるはずだ。その他のテクニックとしては、ハンドルを切るときに✚キーを小刻みに押すようにして切ることが重要だろう。これはハンドルを大きく切るとスピンしやすいからだ。ポイント1のアクセルワークと組み合わせて使うようにしよう。これだけマスターすれば全勝優勝も間近だぞ！



ポイント1◉スピン防止

序盤はいいが、マシン性能が上がってくるとチョロQはスピン（またはスリップ）しやすくなってくる。もしスピンしてしまったら、大幅に遅れてしまうのは確実で、特にブラック・マリアとの勝負では致命的だ。だが、これはアクセルワークでかなり抑えることができる。やり方は簡単で、ハンドルを切るときにアクセルを離しておけばいいのである。これはカーブのときだけでなく、直線でコースを変えるときでも必ず行うようにしよう。たったこれだけのことで、スピンする確率はぐっと少なくなるはずだぞ。それでもスピンしてしまったら、すぐにブレーキをかけるようにしよう。



◀グリップ力の強いタイヤをつけておけば、スピンしづらいぞ。



ポイント2◉スピード調整

走っているとついスピードを出しすぎてしまい、慌ててブレーキをかけてしまったことはないかな？　『チョロQ』では複雑に曲がりくねったコースが多いので、そういう場面がかなりあると思うが、タイムロスになるのでブレーキは使わずにアクセルワークのみで走れるようにしよう。わずかな違いだけど、ブラック・マリアに勝つためには必要だ。初めはうまくいかないかもしれないが、何回も走っていれば必ずできるようになるぞ。ただし、コースによってはどうしても使わなければならない場合もある。そのときは遠慮するな。



◀コースによってはあまりスピードを上げないで走ったほうがいいことも。

あとは走りまくるのみ！

まんが／新潟県　HAL-1000

はじめて1・2・3

最初の戦いは山嵐マントヒヒだった。テコンドーの使い手で、亜高速ネリチャギの食い込み加減は未だに忘れられない。次は激突パンチマン、魔羅武男。スクリューコークスクリューというダブルなパンチには何度倒れたかわからない。立っていた者が勝つ。ダウンは何度してもかまわないのだ。（：32Pへ）

モータートゥーン グランプリ2

●発売日／'96年5月24日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／ネジコン
●MC／1ブロック

初心者はアイテムで勝負！イージー、ノーマル、ハード編

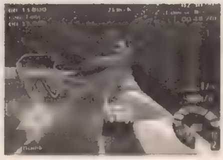
これら3モードで一番重要なのは、アイテムの特徴をよく知ることと、使用するタイミングを覚えることだ。このゲームの攻撃用アイテムは、前方の敵車に用いる「狙い型」と、自分より後方の敵に用いる「置き型」の2つに分けられる。「狙い型」はそれぞれアイテムによってホーミング力や飛距離に差があるが、ある程度敵車に接近した後、平坦な直線や緩いカーブで使用すると高確率で当たりやすい。また、「置き型」はアイテムプレートや加速ゾーンなど敵の走行ライン上に置いておけば、後続車が引っかかってくれるぞ。これは、敵車を抜いた直後に使用するのが最も効果的な方法だ。

「狙い型アイテム」



▲ファイアボールはホーミングは弱いが広範囲に有効。当たれば敵が吹き飛ぶぞ

「置き型アイテム」



▲「置き型」の中で最も出現率が高いのがボム。敵車の走行ラインに置いて追撃を阻め。

◉使えるアイテムと使えるポイント

最高速が数秒持続するターボと、いわゆる無敵アイテムで最高速がアップするスーパーシールドが最も便利なアイテム。その他にも時間を止めて敵車を抜き去れるワンダークロックや、敵全車をスピンさせるパンドラズ・ボックス、加速が5段階に鋭くなるパワーアップなどが使えるアイテムとして挙げられる。敵全車の有効なアイテムは基本的に好きな場所で使ってOK。しかし、ターボやスーパーシールドなど近くを走行している敵車にしか効き目がないアイテムは、できるだけ敵車に接近してから使うのがポイント。



▲ターボは直線まで温存しておくこと。直線に入ったら一気に敵を抜き去れ。

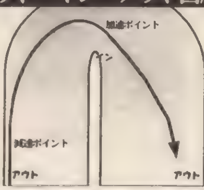


▼敵と接近したらすかさずスーパーシールドで徹散してしまおう！

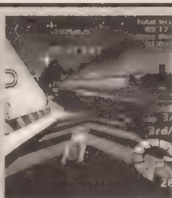
コーナーと加速に賭けろ！プロフェッショナル、エキスパート編

プロフェッショナルモード以上はアイテムがないため、ドリフトを最小限に押さえ、ライン取りをしっかり行うことが大切。またコーナではアウト・イン・アウト（右図参照）のテクニックを使うとスムーズに抜けられる。

アウト・イン・アウト図解



加速ゾーン



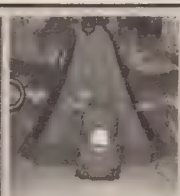
敵車は絶対に加速ゾーンを通過するので1、2度踏み忘れただけでもトップを取るのは難しくなる。ゾーンの位置を覚え、多少減速してでも確実に踏もう。また進入角度が悪いと壁に衝突し、大幅に減速するので注意。

ヘアピン



ブレーキングポイントで一気に減速つつアウトから進入し、コーナー内側をかすめるようにしてまたアウトに抜けるのが原則。敵車は必要以上に減速してインベタで曲がるので、この方法で抜き去るのが一番だ。

ジャンプ



ジャンプ手前の加速ゾーンへの進入角度が悪いと、コースアウトしてしまい致命傷となる。ジャンプ地点が近づいてきたら、車体のフラつきを抑えることに集中しよう。コースの中央からジャンプすればより安全だ。

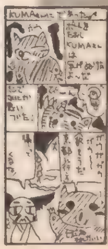


隠しフィーチャー大公開！

チャンピオンシップモードで総合優勝すれば、こんなに隠しフィーチャーが出現するぞ。上記の攻略を参照にがんばって出してほしい。

イージーモード	「バニティ」「ビリー・ザ・タフ」「チン・トン・シャン」の3車か新しく出現し、マイカーとして使用できるようになる。
ノーマルモード	「スノー・ビレッジ」「ナイトアイランド」「ギャラクシーコースター」「ガリバーナイト」「ヘブンリーキャッスル」の5コースが出現。
ハードモード	ボーナスゲームである「モータートゥーンコンバット」が出現する。通信対戦するには、2台のPSと対戦ケーブルが必要。
プロフェッショナルモード	ボーナスゲームである「サブマリンX」が出現する。上と同様通信対戦するには、2台のPSと通信ケーブルが必要。

まんが／千葉県 RDX



はじめて1・2・3

「ポリタン、キミを松崎圭太郎殺害の容疑で逮捕する」次の日、私の事務所を訪れた渡邊警部補は出し抜けにそう言った。私が守らねばならなかった男が死体となって発見されたらしい。「キミを長谷川研究所内で見たという目撃者が出てね」渡邊警部補は苦い顔をして私をパトカーに乗るようにうながした。（：38Pへ）

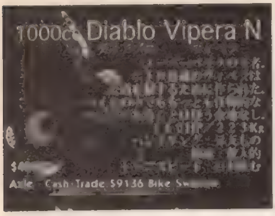
ROAD RASH

●発売日／'96年3月22日●価格／¥5,800
●メーカー／EAV
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ロードラッシャーの頂点に立つために…

他機種の「ロードラッシュ」と比べてかなりスピードを感じるPS版。まあしかし、レベル5にたどり着きたいならば、蹴る、殴るなどの攻撃方法を身につけ、手ごわい敵たちに打ち勝たなければならないのは他と同じ。

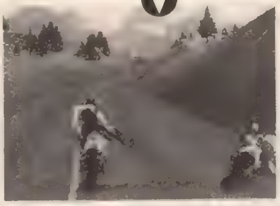
蹴り攻撃は一時的に敵をよろめかせ、順位を下げることができる。また、チェーンなどの武器攻撃は何度も繰り返し殴ることで、敵をバイクから引きずり下ろすことが可能だぞ。



◀レベル5で優勝するなら、賞金を稼いでスーパーバイクの「ディアブロ」を買うこと。

蹴る





▲しつこい敵は蹴る。それでも喰い下がるなら連続キックでバイクから蹴落とせ。

なぐる

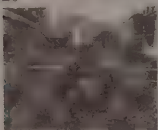




▲一度武器攻撃が当たると、敵はなぜか並走して、コケるまで殴られてくれるぞ。

コース別必勝攻略法を伝授

人をはねながら街道を爆走したり、ほとんど対向車もないような田舎道をブッ飛ばしたりと、実に起伏に富んだコースが用意されている。ここでは全5コースの難所をドーンと攻略。レベルによる走行の違いや、分かれ道の進路の選択のポイントなど、詳しく解説していくので、プレイの参考にしてチャンプを目指していこう。



▲警察は見つけた瞬間ボコボコ、これ鉄則。

シティー

車の交通量が多く、クラッシュを起こしやすい。しかし道幅が広く、コース自体はそれほど難しくない。敵との接触はなるべく避け、車を避けることだけに神経を集中させよう。ここでは警察が多く出現するので、そのつど攻撃していったほうがリスクが少なくてすむ。



シエラネバダ

田舎道の大きなカーブでのスリップと、街中での対向車に気をつければ、意外に簡単なコース。ただし田舎道の道幅が1車線しかなく、敵との接触が多い。敵に攻撃されると、道はたの林に突っ込み即クラッシュしてしまうので、キックで敵をコースアウトさせろ。



ペニンスラ

アップダウンが激しくカーブもきつめで、対向車の発見が遅れる。前方に注意し、道の中央を走行し事故を避けること。またレベル4からは検問があるので、パトカーの間を突っ切って抜けよう。自信がないなら減速して安全運転だ。分かれ道は交通量が少ない右側へ。



ナパ・バレー

一貫して平坦で交通量も少ないコース。5コース中最も稼げるコースだと言っていい。しかし田舎道にある急カーブなどでコケると、敵にとっても簡単なコースなので追いつけなくなる可能性大。急カーブでは細かく✚キーを入れてスリップを押さえるべし。



パシフィックハイウエイ

始めの海岸コースは道が狭く、交通量が多い。敵に攻撃されまくるが、ここはカーブと車に集中すべし。またスタート直後のヘアピンでクラッシュすると、海に落ちてリタイアになってしまうぞ。しっかり場所を覚えておくこと。海岸をぬければ案外楽なコースだ。







まんが／東京都　源あや

はじめて1・2・3

「この研究所から外には持ち出されていない。それは明らかなのだが……」「なぜです？」「……キミに隠していてもしかたあるまい。侵入者は……保安部員が始末した」「……形は？」「データとしてインターネット経由と言うこともない。極秘資料というのは、人だ」（：71Pへ）

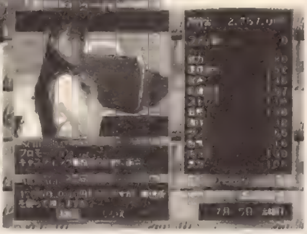
アイドルプロモーション すずきゆみえ

- ●発売日／'96年5月31日 ●価格／¥5,800
- ●メーカー／アルュメ
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／1ブロック

めざせバラドル？ じゃなくって国民的アイドル!

すずきゆみえを国民的アイドルに育てるべく、社長兼マネジャーの立場で、彼女のスケジュール調整から、事務所の光熱費まで管理するのがプレイヤーであるキミの仕事。なめてかかると、ゆみえは仕事をすっぽかしたり、失踪したり…。なれないうちは、破産してゲームオーバーになることも少なくないはず。プレイした人ならわかると思うけど、このゲームは、①夏を乗り切れずに破産する。②10000人がもう少しで達成できない。③10000人を達成できたのに思うようなエンディングを迎えられない、とさまざまなジレンマが次々に襲ってくる。そんな悩みに答えるのが今回の記事。そのうえ、もっとも難しいといわれている、ゆみえを正統派アイドルにするコツも伝授しちゃうぞ。無駄のないスケジュール管理と、余裕をもった資金繰りで、すずきゆみえを国民的なアイドルに仕立てあげられれば、キミはもう一流だ。





▶"モラル"や"気力"が、極端に低いと、反抗的になり、挙げ句の果てには失踪…ということも。

▲最初のウチは、実入りの多さで仕事を選びがち。なるべく目的にそって選ぼう。

1◉まずは序盤の資金難を解決しよう

序盤の資金は、たったの700万円。ゲームの前半では、ゆみえに仕事の依頼もこないから、仕事が入りだす8月くらいまでは、これだけの資金で乗り切らなくてはならない。加えてプロモーション用のビデオ（100万）と写真（50万）も作成しなければプロモーションができないから、資金繰りは相当厳しいのだ。まずは、無駄な出費を抑えるように心掛けよう。前半は、レッスンだけにして、無駄なプロモーション活動をしないように。レッスンと金のかからない休養だけで、1週間のスケジュールを埋めてもいいくらいだ。

2◉気をつけるパラメータは？

いちばん気をつけなくてはならないパラメータは"体力"。これが低いと、大事な仕事を病気でキャンセルするハメになる。"体力"のパラメータだけは、上げておいて損はないので"エステティックサロン"はマメに通わせるように。次に重要なのは、"礼儀作法"。この数値が低いと、ゲーム中盤で必要なプロモーションが成功しない（いわゆる門前払いを喰う）。"礼儀作法"のレッスンも忘れずに実践しておこう。序盤は、給料を低く設定しがちだが、思い切って奮発しよう。"ストレス"が下がり"気力"が大幅に上がるぞ。

3◉ファン数を効果的に伸ばすには…

"TV"出演に限る。どんな、エンディングを目的にしていても"TV"だけは、効果的に活用するべし。ただし、仕事と放送日にタイムラグが生じるから3月はなるべく避けるように。ファンクラブの会報なども、資金が苦しいうちは無視しがちだが、地道な活動も大切にしよう。



▲TVドラマに出演するには、最初は金がかかる!?

エンディングは10種類

目的達成（10000人以上）	
ミュージカルの主役	条件:ミュージカルの端役／脇役などをする
大ホールでのコンサート	条件:ミニアルバム、小ホールコンサートをする
映画の主役	条件:映画の端役／脇役などをする
連続テレビドラマの主役	条件:単発テレビドラマ準主役／主役などをする
テレビのバラエティ番組の司会	条件:バラエティ番組のレポーターなどをする
目的未達成（10000人以下）	
演歌歌手	条件:ミュージカルの主役と同じ
バンドのボーカル	条件:大ホールのコンサートと同じ
結婚	条件:映画の主役と同様のもの
クラブのママ	条件:連続テレビドラマの主役と同じ
アメリカ留学	条件:TVのバラエティ番組の司会と同じ

そして正統派アイドルを育てるには

左の表の"大ホールでコンサート"というのが、いわゆる正統派アイドルとしてのエンディング。これにもっていくには、"発声""音感""ダンス""色気"のパラメータをとにかく高く（200以上）しておくことが必要。とくに小ホールでのコンサートが決め手になる。



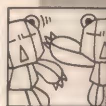
▲小ホールでのコンサートの仕事が入ればもう一息、アイドルは目の前。

ミニアルバムの発売

マメにレコード会社にプロモーション活動を行うこと。最低でも10数回は足を運ぼう。CDのレコーディング・ミニアルバムの発売の順で発生する。

小ホールでのコンサート

小ホールでのコンサートを行なうためには、CDレコードを発売していることが条件になる。ファン数もけっこう増えるので、一挙両得なのだ。





まんが／東京都 チャカ

はじめて1・2・3

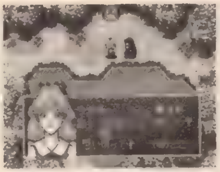
結局私は、仕組まれたワナに引っかかってしまったのだ。しかも約束も手の中で冷たくなっていってしまった。いくら後手に回ったとはいえ、プライドが己を許しそうになかった。このままでいいハズがない。あの夜の少女の真摯な瞳を思い出しながら拳を握りしめる。この報いは必ず受けてもらう。（：97Pへ）

アンジェリークSpecial

- ●発売日／'96年3月29日●価格／¥7,800
- ●メーカー／光栄
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／1ブロック

お気に入りの守護聖様との恋愛エンディングを迎えよう!

女王の座を目指すのもいいけど、このゲームの醍醐味といったらやっぱり守護聖様とのロマンス。そこで、お目当ての守護聖と確実に恋愛エンディングを迎えるためのプロセスを解析！基本は何といっても親密度。効率よく親密度を上げるには、やはり相性を上げてからアプローチすること。そして、本命の守護聖と仲がいいか、中立の守護聖を同時に攻めるのがコツだ。



恋愛エンディング攻略ポイント

序盤 相性のいい守護聖に育成を頼んで、効率的な親密度アップを計ろう。飛空都市内をマメに歩き回るのも大事

- 平日、守護聖と占いの館で会ったらすかさずお願いを。
- 守護聖からの誘いは断わらず、お部屋デートで物の考え方をチェック。
- 執務室での会話「人のうわさ」で守護聖の情報を集めましょう。
- 謁見では着実に力の数を増やそう。

中盤 親密度を200まで上げ、1回目の恋愛イベントを発生させるよう努めよう。さらに趣味イベントも見られればベスト。

- 占いは朝イチに行き、何度も占ってもらいましょう。
- 「たくさん」より「少し」を選び、力の数を細かく使いましょう。
- 公園デートで大幅な親密度アップを。
- ロザリアがデートしている場所には行かないようにしましょう。

終盤 ロザリアの行動にも気をつけながら、親密度を常にチェック。後はこまめにセーブして告白までラストスパート！

- 本命の守護聖との親密度を200に保つように、減ったらすぐフォロー。
- 大陸には行かずに、民との親密度を上げないようにしましょう。
- 滝で祈る前に行動しましょう。
- 日の曜日に湖に守護聖を誘うには、1人でサラたちのイベントを見て。

◉守護聖様の性質を決める6つの行動基準

一見気まぐれに見える守護聖の行動にも、その基となる隠しパラメータが存在する。下の表にまとめた6種類の要素がそれだ。これらは新たにゲームを始めるごとに設定されるもので、移動率と行動傾向以外の数値は公園デートで変わることもある。この6大行動基準を安全に知るには、執務室の会話で「人のうわさ」を聞くか、お部屋デートで「物の考え方」を聞くこと。移動率と社交性が高い方が部屋に誘いに来る確率が高いので、恋愛エンディングを目指すなら最初にチェックしておくことをオススメする。

移動率	外に行くのが好きか否か。移動率が高い守護聖は執務室に不在がち。
行動傾向	仕事好きか否か。この傾向が強いと贈り物をしてくれる頻度が高い。
社交性	話好きか否か。公園デートでの最初の質問に深く関わる。
星への関心	大陸をどう思うか。関心が高いと贈り物をしてくれることが多い。
仲間への関心	他人の行動が気になるか否か。関心が低いと我が道を行くタイプ。
権力指向	女王が好きか否か。大陸育成が勝っている方を好む度合い。

◉公園デートでパーフェクトを狙え

守護聖から5つの質問が投げかけられるドキドキの公園デート。この受け答えにも実は上の6大行動基準が関係しているのだ。特に重要なのが移動率、社交性、権力指向の3つ。日頃から守護聖の物の考え方を聞いておこう。もちろん、守護聖同士の親密度や大陸の人口についても把握しておくのを忘れずに。

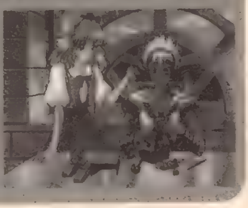
1. 語らいベンチ前。守護聖の社交性が高いなら「はい」、低いなら「いいえ」と答えよう。
2. 神鳥の像(右)前での質問は、その守護聖と仲のいい守護聖の名前を答えればOK。
3. [illegible]ロザリアと仲のいい守護聖を事前にチェック。
4. 女王の像前。その守護聖の権力指向が高ければ「はい」、低ければ「いいえ」を選ぼう。
5. [illegible]が高いなら「はい」、低ければ「いいえ」で答えよう。



趣味イベント

条件
- 1回目の恋愛イベントを体験していること
- 守護聖との親密度が[illegible]以上あること
- 日の曜日に執務室に行くこと

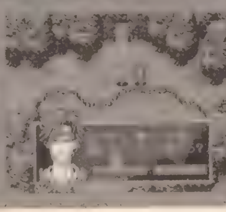
お部屋デートで話題に上る守護聖様の趣味を、休日実際に楽しんでいる様子を見ることができるのがこのイベント。守護聖1人につき2種類用意されているので、恋愛イベント後の日の曜日はお目当ての守護聖のところへ行こう。上の3つの条件が揃っていてもイベントが起きない可能性もある。そういうときは執務室の出入りを繰り返すといい。これなら親密度は変わらないので安心だ。



恋愛イベント

条件
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

恋愛イベントは3段階。しかも2回目以降は112日目以上経過しないと発生しないのだ。親密度200の守護聖と森の湖で2人きりになると、音楽が変わってイベントに突入する。湖での守護聖からの質問はどちらの答えでも構わない。問題は、帰り際の部屋での質問だ。ここで機嫌を損ねてしまうと親密度が下がってしまう。特に2回目に失敗してしまうと告白への道はなくなるので注意。





まんが／神奈川県　鬼瓦ごん子

はじめて1・2・3

虫の息の研究所員に駆け寄りまだ息のあることを確かめ、携帯電話から119番する。「おい、なんだ？　なにが言いたいんだ？」「は、反乱だ」「何のだ？」……答えはなかった。…反乱？　この惨状を引き起こしているモノが反乱だというのか？　（：28Pへ）

ウイニングポスト2

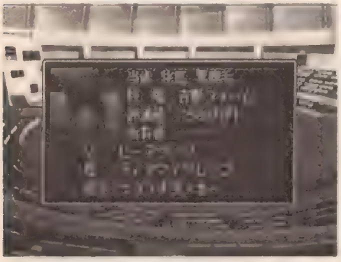
●発売日／'96年3月22日●価格／¥9,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／5ブロック

スーパーホースを見つける相馬眼をみがく!!

このゲームにはスーパーホース（以下SH）という馬が存在する。圧倒的な能力を持ち、GⅠを取るのはほぼこの馬たちである。つまり、キミもSHを持たないと、GⅠを取ることが非常に難しくなる。このゲームの最大のポイントはSHをいかに手に入れるかどうかなのだ。

そこで、SHの見分け方のコツを伝授しよう。これは口で言えば簡単。筋肉の盛り上がっている馬を選べばいいのだ。ただ口で言えばというのは、その差が微妙で、ポイントポイントを見ないとわからないこと。チェックすべきはシッポと後脚の空き方。シッポがほんのわずかしか出ていない馬がSHなのだ。ただ、これも馬の毛色によって見やすさが変わるので、自分自身での見分け方を見つけ出そう。





◀セリのときにチェックして、SHを独占すれば、年間GⅠ全制覇も夢物語ではない。

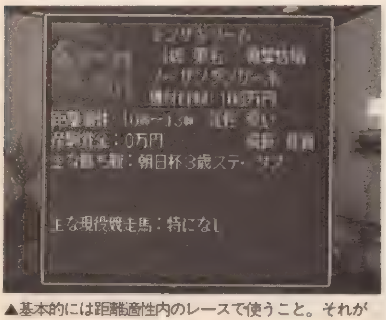
一流への道"スポットガイド"

◉距離適性を知る方法

このゲームでは馬の距離適性がキッチリと決まっている。1200～3200Mまでの全距離を得意とするような化け物馬はまずいない（現実の競馬でのナリタブライアンのように）。

そこで、馬が重賞を取ったらすぐにセーブ。種牡馬にすれば距離適性がひと目でわかるのだ。ここで距離適性がわかったら、リセットして再スタート！　これでOK!!

ただし、距離適性が1600～2500Mの馬が3000Mのレースを勝てないというわけでもない。そこは馬の調子・相手関係がポイントになるのだ。

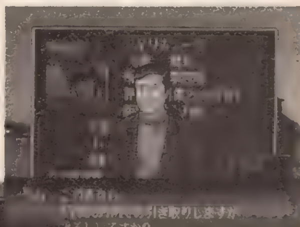


▲基本的には距離適性内のレースで使うこと。それが勝利へのなによりの早道だ。

◉最優秀生産者賞の取り方

このゲームで一番難しいタイトルが最優秀生産者賞。自分の牧場には、拡張しても10頭しか繁殖牝馬が入れられないために、年間の生産馬はMAXで10頭。競走馬の走れる歳は3～7歳の間のために、自分の最大競走馬数はMAX50頭。それに対して最大のライバルの早台牧場の競走馬数は1000頭以上。20倍以上の頭数である。こんな条件で勝負を挑んでもまず勝ち目がない。

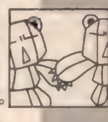
こういうときのとっておきの技が実はある。やり方は簡単。吉野ファームの繁殖牝馬を片端から買って、他の馬主に売り飛ばすのだ。こうすれば必然的に吉野ファームの競走馬数が減っていき、最優秀生産者賞を取る確率が上がっていくハズ。ただし、この技は金が大量にないとできないのがネックだけど……。これで全タイトルが制覇できるハズ。

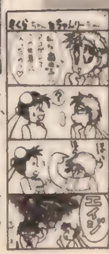


▲繁殖牝馬数の少ない馬主に売るのがポイント。でも、最低30億程度の金は必要なのが問題。



◀吉野ファームの繁殖牝馬をドンドン買っていく。高い馬から買う方が効果が出やすい。





まんが／京都府　マドリガル

はじめて1・2・3

とりあえずうなずいてしまった手前、私は次の日から調査を開始した。彼女が着ていたのはたしか海明付属高校の制服のハズだ。パソコンの電源を入れ、インターネットで非合法の女子高生データベースにアクセスする。いた……松崎ユカ、17歳。趣味は読書と編み物。外見にピッタリのプロフィールだ。（：15Pへ）

シヴィライゼーション
ー新世界七大文明ー

●発売日／'96年4月26日●価格／¥5,800
●メーカー／アスミック
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／5ブロック

国家を発展させて一大文明を築き上げよう

◉まずはクリア方法を決める

このゲームの勝利条件は2つある。1つは宇宙船を建造して地球に一番近い星系、アルファケンタウリ星系に移民すること。もう1つは、競合する民族をすべて滅ぼし、世界を征服することだ。どちらの勝利条件を狙うかで、ゲームの進め方が変わってくるので最初に決めておこう。それぞれの場合のおおまかなゲームの進め方を、下の表にまとめているので参考にしよう。



▲世界征服を目指すなら、早めに他の都市を攻めよう。

宇宙移民への道

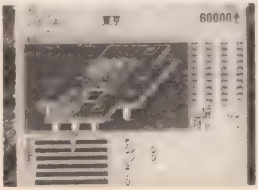
他文明から離れた場所に都市を作る
▼
都市発展を中心に進める
▼
防衛ユニットを主に生産
▼
内政中心に技術開発
▼
他国と和平条約を結ぶ
▼
キャラバンを他国へ送り込み、貿易値を上昇
▼
七不思議のアポロ計画を生産。そして、宇宙船開発に必要な技術を発見
▼
宇宙へ進出！

世界征服への道

特殊資源の多い場所に都市を建設
▼
民兵ユニットを派遣して他国の場所をキャッチ
▼
チャリオットなどの攻撃ユニットを生産して他国を侵略
▼
軍事優先で技術開発
▼
外交官を使って技術を盗んだり、暴動を誘発
▼
戦車、爆撃機、戦艦などを生産して他国を侵略
▼
世界征服を達成！

◉国家の繁栄は都市の発展から

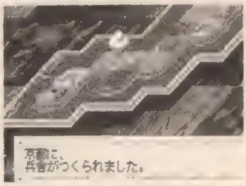
都市を成長させるには、十分な生産物が必要。だから、まず生産量の高い土地に都市を作るようにしよう。特に、平地、草地、河川、丘陵のある地域がオススメだ。また、宝石や石油などの特殊資源を表示しているスクエアは、通常の生産量にボーナスがプラスされるぞ。次に開拓者を作れるようになったら、都市周りの地形を改良しよう。その際は、各地形の特長に合わせて改良しなければならないぞ。例えば、通常の密林は生産量が低いので草地化したほうがいいが、宝石などの特殊資源がある密林の場合はそのまま生産した方がいい。その辺りを考慮して改良しよう。都市に建造する施設は、最初は穀物倉庫がベスト。穀物倉庫があれば、人口増加のスピードを上げられるぞ。もし、戦争が起きそうなときは、街壁などを建造して都市の軍事力を高めよう。



▶都市の発展には、労働者の配置も大事。より生産量の高い地形に配置しよう。

◉兵舎を建てて軍備強化

軍備を整えるには、まず兵舎を建造することから始める。兵舎は、ゲームスタート直後から建造できる施設だ。兵舎がある都市で生産されたユニットは、ベテランマークがついて攻撃力と防御力のそれぞれが50%アップするぞ。ただし、「火薬」と「内燃機関」の技術が発見されると、古い兵舎では新しい軍事技術に対応できないため、強制的に都市から消滅してしまう。そうなったら、新たに兵舎を建造し直すようにしよう。



▶兵舎はゲームスタート時から建造できるので、早めに建造すること。

◉技術開発は計画を立てて

このゲームで最も重要な役割を果たすのが、技術発見だ。新しい技術を発見することで、都市で建造できる施設や生産できるユニットが増えていくぞ。ただし、技術によってはあらかじめ発見しておかなければならない技術があるのだ。だから、どの順番で技術を発見していくかを、あらかじめ計画しておくようにしよう。また、早めに発見するといいと思われる技術を、下の表にまとめてある。この技術を中心に研究を進めていけば、都市の発展は間違いないぞ。



▲軍事面か内政面かどちらを優先させるか、必要に応じて決めよう。

名前	技術のポイント
陶芸	穀物倉庫と空中庭園を建造できる技術。特に穀物倉庫は人口を増やすのに役立つ。
筆記	情報収集に欠かせない外交官を生産できる。技術開発を速める図書館の建造も可能。
建設	水道、スタジアム、要塞の建造が可能。水道は人口を10以上に増やすため、早めに建造。
貿易	キャラバンを生産するための技術。相手国の都市に送り込めば、貿易路を開設できる。
橋梁建設	建造可能になるものはないが、河川の地形上に道路を敷設できるようになる。
鉄道	鉄道を敷設した地形の生産物が50%上昇。七不思議のダーウィン大航海も建造できる。
工業化	工場、婦人参政権で内政面を、輸送船の建造で軍事面の強化をはかることができる。
航空科学	爆撃機と航空母艦を生産できるようになる。一気に軍事面が強化されるぞ。
自動車	戦車を生産できるようになるので、軍事面での強化をはかることができる
電子工学	水力発電所と七不思議のフーバーダムの建造できるようになる。





まんが／新潟県　げんき

はじめて1・2・3

パーソナルデータから割り出した住所を訪れてみたが、松崎は捕まらなかった。しばらく張り込むことにして、彼のアパートの前で待ちに入る。しかし、その晩、あっけないほどカンタンに本人が現れた！　何か複雑な事情があることを考えて、話しかけずに後を追う。（：75Pへ）

ポテスタス

●発売日／'96年4月19日●価格／¥6,800
●メーカー／ネクサスインターラクト
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

勝ちたければ、私心を捨てて「政治家」に徹するべし!

カードゲーム形式でガラムマサラ島（ちなみにガラムマサラとは、カレーに入れる香辛料のこと）の政治を進めていく、異色の政治シミュレーション『ポテスタス』。現実の政党政治を反映しているこのゲームでは、なによりも大切なのが「根回し」だ。どんなに大きな政党でも、他政党の支持ナシには絶対に法案を通過させることはできない。今回はその根回しのために使うコマンドカードの使用方法から、『ポテスタス』で勝利するためのポイントを探ってみよう。……と、その前に、覚悟しておいてもらいたいのだが、このゲームで勝ちたければ、私心を捨て「政治家」に徹することが大前提なのである。議会に提出する法案を選ぶ際にも、自分自身の考えではなく、どれだけ多くの支持団体から支持を取りつけられるか計算して、打算的に選ぶのだ。「ガラムマサラを、こんな島にしたい」なんて甘い幻想は「数の論理」の前にはまったく無力なのだ。





▲議会での投票状況は、各政党の団結力を示している。交渉相手を決める重要な情報だ。

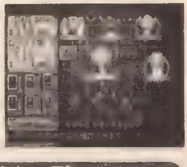
▶議員数が多く党首への信頼度が低い。工作対象として最適だ。

◉まず属性の確認からはじまる!

国家主義「バナナの輸入規制」など	×	国際主義「海外経済支援」など
全体主義 独身税の導入など	×	個人主義「自警団の認可」など
環境「放牧の自由化」など	×	開発「原発の建造」など
文化「スケボー移動法導入」など	×	節度「気球使用規制」など

法案と支持団体には、それぞれ属性というものが設定されている（上の8種類）。それを確認することからすべてがはじまるのだ。具体的な手順を説明すると、まず第一に自党の法案と支持団体の属性を確認し、最大の支持団体の属性と一致する法案を選び出す。次に他政党の支持団体の中から同じ属性を持つ「なるべく大きな」支持団体を探し出して、その団体に工作し、さらにその団体が支持する政党と交渉する。これが成功すれば、まず間違いなくその法案は通過するだろう。あとは残った法案に対して同じ作業を繰り返して（毎回最大級の支持が得られるわけではないが）、1つ1つ、確実に法案を通過させていけばいいのだ。

最後に笑うのは？



政党間の順位は、最終的に資金、支持率、通過法案数の3項目を総合的に評価して決まるのだが、最も重要なのは通過法案数。とにかく法案を通過させろ。

コマンドカード一覧

名前	交渉
目的	他政党から自党の法案への支持をとりつける
要求	自党の法案と支持法案
条件	役職、資金
説明	このカードを使う前に、「工作」は済ませておきたい。絶対確実な交渉こそが、勝利への近道だ。

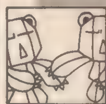
名前	工作
目的	他政党の支持団体の支持政策を変える
要求	自党の法案と支持法案
条件	資金、グループ
説明	政党の政策方針を決定するのは、結局のところ、党首ではなく支持（＝圧力）団体。最重要カードだ。

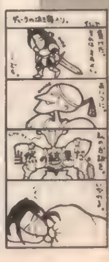
名前	要請
目的	他政党に資金や次の役職を要求する
要求	役職、資金
条件	他政党の法案と支持法案
説明	基本的に使えないカード。真っ先に捨ててしまってかまわない。要請するなら資金。役職は裏切られる。

名前	サミット
目的	支持法案が3つある政党とも交渉する
要求	自党の法案と支持法案
条件	資金、グループ
説明	これも基本的には使えないカード。接戦になった終盤では効果があるので、捨てるのは惜しいかも。

名前	スキャンダル
目的	スキャンダルをタテに他政党と交渉する
要求	自党の法案と支持法案、役職、資金
条件	ナシ
説明	大統領に無理な注文をつけて断らせて支持率を下げ、強引に選挙に持ち込む。これがベストな使い方。

名前	選挙
目的	議会を解散し、選挙を行う
要求	ナシ
条件	ナシ
説明	大統領の支持率が高いと、選挙カードを使っても選挙は行われない。使いどきを誤らないように注意。





まんが／栃木県　ぢごうや

自党の支持団体もきちんと工作しよう

残った法案と自党の支持団体の属性が一致しないような場合には、自党の支持団体に対しても工作しなければならない。その方法は、資金カードの「サポート」。資金をサポートすることで党首への信頼が高まり、多少の属性の違いには目をつぶってくれるようになるのだ。相反する属性では、さすがに厳しいのだが……。

はじめて1·2·3
さらに奥に進むと資料室らしい小部屋を見つけた。戸棚の裏側に落ちていたのは……「レポート？」焼けこげた紙の束は報告書のようだった。…グランミュス？…新種のワクチンらしい。？　肉体の強度アップ？　…薬物投与による完璧な兵士の生産…噂は本当だったのか？　「そこにいるのは誰だ？」（：12Pへ）

グラディウス DELUXE PACK

●発売日／'96年3月29日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

これを見ねば！の『グラディウスII』伝統芸！

ＳＴＧの定番シリーズとして人々に親しまれている『グラディウス』シリーズ。その魅力はＳＴＧファンだけでなく、一般のゲームユーザーにも広く知れ渡っているが、ここではその中で"見せる"プレイのおさらいをしてみよう。

まずは『グラII』の１面の太陽抜け。面の後半にいくつか登場する小太陽は、スピード５速、フォースフィールドＭＡＸ状態ならば突破できる。ちなみにこれはＰＣエンジン版ではできなかった技。ここでフォースフィールドがなくなるとボス戦がキビシイが、その逆境に耐えてこそ真の"ＳＴＧマニア"といえるだろう。

次も『グラII』の、４・６面の壁抜け。これも３速以上のスピードとある程度のフォースフィールドがあることが条件。４面は火山が上下にある地点。６面はナナメ下に高速スクロールしている所。どちらも面の中盤なので、シールドの張り替えに使うとなかなかカッコよくていいぞ。

これらの"芸"は、見栄えもバツグンなので、知らない人が見ていたら驚いてくれること間違いなし。他にもいろいろとあるが、その辺りは自分で見つけだしてみよう。クリアだけではなく、ギリギリ限界のプレイこそがＳＴＧの華なのだから……。

1面・太陽抜け



▶見栄えも完璧で、しかも勇気もいる。こういう芸をいくつ知っているかで、キミのＳＴＧマスター度がわかるというもの。ただし、この技はけっこうポピュラーなので、自慢しまくると……。



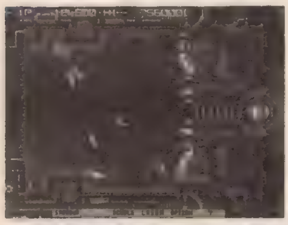
6面・壁抜け

◀フォースフィールドがはがれるときに出る「カーン」という音かポイント。ダメージを喰らった場合のシールドの張り替え時に使うのが"芸"。プレイの基本というもの。絶対極めてね。

中間要塞の安全地帯はココに合わせよう！

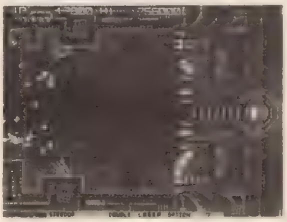
初級

これがまず基本。位置も合わせやすいし、発見もラク。ただし、普通に戦うとけっこう強いのでフル装備がオススメ。もちろん、ここでハッチやレーザー砲台を壊すのは邪道というもの。それでは安全地帯というモノが全然楽しめないし、『グラII』の魅力が78％ダウン（当社比）してしまうからだ。

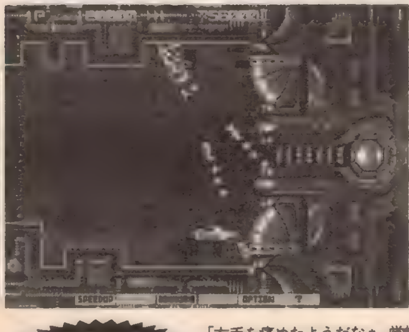


上級

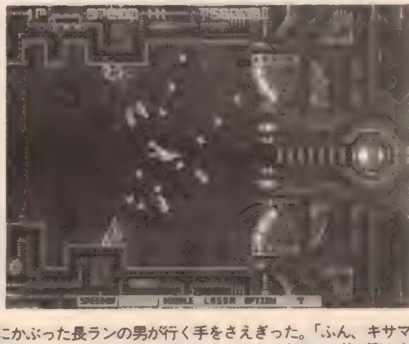
この場所を自力で見つけだした人は表彰モノ。これ以上の見せる芸はないでしょう。しかも、背景をよ〜く見れば場所合わせもラク。ピッタリと合わせたら、コントローラを離してひと息つくのが真の通だ。知らない人が見たら、キミのことを尊敬し出すことは確実。ほかにもあるので、探し出してみよう。







◀この2つの場所は比較的簡単に発見できるハズ。まずはここでプレイしてみよう。



◀「人間は度胸とテク」ということを認識させてくれるのが、ＳＴＧというもの。



まんが／神奈川県 貞雄

はじめて1·2·3

「右手を痛めたようだなぁ」学帽を斜めにかぶった長ランの男が行く手をさえぎった。「ふん、キサマの相手など左手のみで十分」「そうかな？　超弩級バンバパン！」ドカーン！！！……くっそ……体が動かない……なんて事だ我が格闘人生もこれで終わりなのか……あぁ誰かの笑い声が聞こえる。　END

フローティングランナー
7つの水晶の物語

●発売日／'96年1月19日●価格／¥5,800●メーカー／エクシングENT.●ジャンル／ACT●MC／1ブロック

PS史上最強のボスを倒すには?

このゲームの最終ボスは、攻撃が恐ろしく強いうえに攻略法もわかりにくいので、PS史上最も倒しにくいボスと呼ばれている。この伝説のボスを倒したいと願ってやまないマニアのために、ボス打倒へのアドバイスを伝授しちゃうぞ。

◉アイテム集めて装備を強化

沼の世界の最初の面で手に入る〝プロテクション〟と、火の世界の2つめの面で手に入る〝ボム〟の2つは、ボス戦に必携のアイテムなので必ず獲得しておこう。そのほかの武器アイテムはあまり重要ではないので、無視しても構わないぞ。また、沼の世界の最初の面（島が点在している地域）、水の世界の最初の面（序盤での左の方の足場）、砂漠の世界の2つめの面（隠し足場の先で右へ）、空の世界の最初の面（写真を参考）の4カ所では、それぞれハートアイテムが入手できるのでチェックしておくこと。そのほかにも、火の世界の最初の面、巨木の世界の2つ目の面でも、トランポリンを足場にして進めるフロアにハートアイテムが用意されている。ただし、トランポリンを使った移動は非常に難しいので、この2カ所は無視してもいいぞ。



空の世界▶

◉ボスの弱点は頭なのだ

最終ボスと戦うときには、あらかじめクリスタルを集めておいて、体力も温存した状態で挑戦すること。ボスの攻撃に備え、最初にプロテクションでバリアを張っておくと、戦いを有利に進められるぞ。ただし、バリアを1度にたくさん出しすぎると攻撃ができなくなってしまうので、バリアを張るときにはボタン2回程度にとどめておくようにね。もちろんバリアの防御力にも限界があるので、サイドステップなどを駆使して、できるだけ攻撃を喰らわないようにしないと勝つことはできないぞ。ボスの弱点は頭なので、ダメージを与えるにはジャンプ攻撃で攻めるしかない。攻撃にはボムを使うのがベストだけれども、ノーマルショットでも倒すことはできるぞ。ボスから距離をあければダメージを受けることもないので、態勢を整えたいときには逃げに徹した方が利口だということも覚えておこう。以上を参考にがんばってみてね。



▶ジャンプをして攻撃する、これが基本なのだ。

厄(YAKU)
～友情談議～

●発売日／'96年1月13日●価格／¥5,800●メーカー／アイディアファクトリー●ジャンル／AVG●MC／不可

真のエンディングへの道は?

この「厄」は、マルチエンディングを採用したAVGなのだけれど、真のエンディングを見るのは結構難しいよね。バッドエンドしか見れなくてスッキリしない人のために、真のエンディングを迎えるためのアドバイスをお届けするぞ。

1◉英明よ、念じるのだ

とりあえず、英明でプレイしてみよう。英明が裕一に改造されてしまうと、自分の意思では行動が選択できなくなってしまうけれども、ここで諦めてはダメ。あくまで主人公を助けることを意識して、あえて裕一の命令に反抗する選択を選び続けよう。すると、燃えさかる教室から逃げようとする主人公にアドバイスを与えるチャンスが訪れるぞ。このときに、「窓から出たら、右」「ドアから出て、そのまま」「ドアから出て、急いで」という3種類のアドバイスをすることで、それぞれ違ったキーワードを入手することができる。この キーワードは謎を解明するために必要なので、メモしておくといいぞ。



▲自分の意思では行動できなくなった英明。それで妥協してはダメなのだ。



◀ここで、主人公を助ける行動を選択し続けよう。

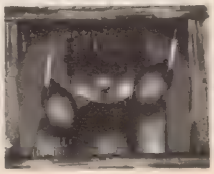
2◉メッセージを入手せよ

次に裕一でプレイして、終盤までゲームを進めよう。最後の場面で、裕一がプレイヤーに色々なことを聞いてくるので、ここでひたすら「いいえ」を選択し、最後に「みんな、なぞ」と答えてみよう。裕一があるメッセージを聞かせてくれるぞ。このメッセージも、謎を解く重要なカギを握っているので、忘れずにメモしておこうね。

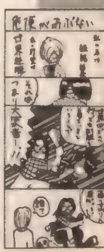


3◉最後は裕一でプレイ

裕一のメッセージの空白の部分に、英明でプレイしたときに入手したキーワードを加えれば、ゲームの謎を解くための重要な文章が完成するはずだ。あとは、再び裕一でプレイして、この文章に沿った行動を取ってみよう。途中で選択を誤ることがなければ、これで真のエンディングへと到達することができるぞ。以上を参考に再度プレイしてみるべし! 裕一の呪いを、キミ自身のプレイで解いてあげよう。







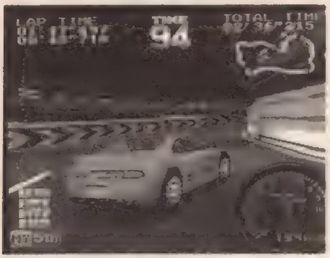
まんが／大坂府 信乃

ゴッゴッゴッ！ 瞬間とはいえお互いの動きが音速を超える。証拠にソニックブームで路地のまわりの建物が次々と壊れていく！ ハァァァァァ！ ドカーン！「ひっさぁぁぁつダイナミックサスペンスゥ！」ズガァァ！ 貫いた！ 「くっと、トドメをさせ」「キサマのボスは誰だ？」（：94Pへ）

ドリフトキング　土屋圭一&坂東正明
首都高バトル
●発売日／'96年5月3日●価格／¥5,800●メーカー／GENKI●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

コースに合わせたチューンナップ
車のセッティングやパーツの強化が楽しいこのゲーム。環状線内回りは加速重視で、残る2つのコースは最高速重視というふうに、コースごとのセッティングがゲーム攻略のカギとなっているのだ。

◉ドリフトの使いどころ
このゲームでは、ドリフトの使いどころが難しい。コーナーのけっこう手前からドリフトに入らないと曲がりきれないので、早めのドリフトが必要になるのだ。また、コーナーに一般車両が多い場合には、ドリフトを使わずに減速して曲がるようにしよう。他車にぶつかるとかなりのタイムロスになるので、とにかく他車との激突だけは避けることが一番重要なのだ。


▲ドリフトではハンドルを切りすぎないようにしよう。体勢を立て直すのが大変になるぞ。

◉コース別の攻略ポイント

環状線外回り
3つのコースの中では一番簡単。最終コーナーをドリフトで抜けられるかどうかがポイントになるくらいだ。かなりのスピードでコーナーに入るので、少し手前からドリフトしてクリアしていこう。


▲最終コーナーをドリフトでクリアできれば、まず楽勝だ。

環状線内回り
ドリフトポイントは2カ所。コース前半の90度カーブと長いストレート後のコーナーだ。ストレート後のコーナーのドリフトに入るタイミングがつかみづらいときは、減速してクリアしよう。


▲ここが前半の90度カーブ。カーブが見えたらドリフト開始だ。

高速湾岸線
このコースは、いかに直線でスピードを出せるかが勝負。直線では、とにかく他車に接触や追突しないようにすること。それさえなければ、まず直線でライバルを抜くことができるはずだ。


▲このチェックポイントから、ライバルを抜くための加速が始まる。

卒業R
●発売日／'96年3月8日●価格／¥5,800●メーカー／バンダイビジュアル●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

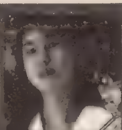
5人の傾向と対策を指南
数ある「卒業」シリーズの中でも、最も異端児といえるのがこの『R』だろう。ここでは、この異端児を登場キャラごとにワンポイントレクチャー！ ちなみに生徒も異端児だ。


▶ナイスな水着シーン。顔が見えないのがなおさら……いや、何でもないっす。

マルチエンディングのこのゲームも、最高のエンディングと言えるものがある。それが「5人とも一流大学に合格する」エンディングだ。これを見るためには、プレイヤーの分身である教師の評価値を200前後、生徒の学力系数値を平均して90以上にすればよい。そのためには5人の生徒、それぞれに合ったスケジュールを組まなくてはならないのだ。下を読んで予定を組み、教師を熱血型にしてプレイすれば、最高のエンディングは目の前のハズ。間違っても結婚なんかしないように！　いろんなイミで……。

高城麗子

悲しいくらいの人気の低さと、それと反比例する品位の高さが彼女のイタタなところだ。まずは人気を上げて学習効果を高めてから、学力系の授業と体操をバランスよく組み込んで、品位を調整するとよいだろう。

新井聖美

[illegible]（笑）の彼女は、人気が低いうえに品位まで低いものとなっている。これだとゲーム中も不良になってしまうので、まずは品位を上げて不良化を避けるようにしよう。これには、生け花や個人面談がオススメ。

志村まみ

教師によって、彼女との相性が良くない場合がある。その場合は、そのままにしておくこと（ウソ）。人気が低い場合、まずはそれを上げることから始め、その後は学習。休日の補習なども効果的だ。見捨てないようにね。

加藤美夏

体力がズバぬけて高い彼女に対して効果的なのが、体力測定で評価値を稼ぐこと。これで文字通り点数を稼いでおいて、その後で2学期の試験に合わせた学習をしておけば、彼女の場合は問題なしだ！ ラクでいいですな。

中本静

[illegible]、5人の中で一番学力があると同時に、一番体力がないという両極端。初期の時点で、学力は問題ないので、まずは体力アップが先決だろう。これにはエアロビが効果的。魅力は、体力アップのあとに上げよう。




まんが／東京都　祥人

はじめて1・2・3
「いや、もしかしたらコレクションの中に何かあるかもしれませんな」私は自ら日本全国の高校を訪れて盗撮した、「ポリタンの秘密その34・女子高生生写真大図鑑」を取り出した。「この娘はアレですか、関東ですか？」「そうでしょう、事故にあったのは杉並でしたから」（：93Pへ）

Pandora Project
THE LOGIC MASTER

●発売日／'96年5月3日●価格／¥5,800●メーカー／Team Bughouse●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

最強を目指すには基本から

プレイヤーがあらかじめ作っておいたプログラム(ロジック)に基づいて、ユニットがリアルタイムに行動する！　それだけに、ユニット本体の性能よりもロジックの優劣で勝負が決まるのだ！　ここでは、そのロジックの基本を学んでおこう。

ロジックは、パレットと呼ばれる命令を組み合わせて行う。ここでは、ロジックを組んでいくうえでのアドバイスをお送りする。①移動系ロジックの使い回しは基本的に不可：なぜなら、ユニットによって、横向きや後ろ向きに移動するほうが速く動けるものがあるからだ。②武器によってロジックを変える：射程距離が長くても威力がない武器もあれば、その逆の武器もある。また連射が可能なうえ、装弾数の多い武器というのも……。武器によりロジックを変えるのは必然。③ユニットごとに特性を与える：このゲームは5体が1チームとなって、トーナメントを進んでいく。従って、遠距離支援用、近接戦闘用、オトリ用などのユニットを作ることが必要になるぞ。④3つのロジックでさらに高度な動きを：ある程度ゲームに慣れたら、ボディ＆武器1・武器2とロジックを別々に与えよう。これで複雑な動きも可能に！


▲ロジック画面でR2を押すと、選択しているパレットの説明が出る。最初のうちは、これを読みながら製作しよう。


▲ロジックが完成したら、それをユニットに組み込んで、テスト対戦を行おう。問題があれば、すぐに直すのだ！

どんなパレットがあるの？

パレットは種類別に分類していくと下の4種類となる。これらをうまく組み合わせよう。

●メイン系
「START」など、メインとなるパレットはここに集まる。スタートへ一気に飛ぶパレットなどをうまく使えば、ロジックの処理速度が上がるので、ぜひ活用したいところだ。

●コンピュート系
「○○と××を計算して△△にセット」というパレットがここに分類される。うまく使えば、かなり複雑な分岐が可能だが、その分処理速度も落ちるのでホドホドに。

●サーチ系
このゲームは、敵情報はもちろん、自分の部隊、自分自身までサーチできる。これらを使って、HPが少ない敵を重点的に攻撃！　なんてこともできるのだ。

●アクション系
攻撃や武器格納、ギア変速、はては自爆など、実際ユニットが行動するパレットがこれら。ある意味、一番重要なパレットと言える。だが、これらのみでは行動できないので注意！

三國志英傑伝

●発売日／'96年3月22日●価格／¥8,800●メーカー／光栄●ジャンル／SLG●MC／2ブロック

念願の漢室復興を果たそう

劉備玄徳となって歴史を覆し、漢室復興を成し遂げる、蜀のファンにはたまらないソフト。このゲームのポイントとなるのは、配下の武将（ユニット）をどう使いこなしていくかなのだ。そこで、ユニットの強化を中心に攻略していくぞ。

◉クラスアップで部隊強化

一部の部隊は、部隊レベルと必要な道具の条件が合えば、クラスアップできる。クラスアップすると、移動や攻撃の可能範囲が広がり、使用可能な策略や部隊の攻撃力、防御力が増えるのだ。ただ、すべての部隊レベルを平均的に上げたり、クラスアップに必要な道具を全部そろえるのは難しいので、どの武将を成長させるかを早めに見極めよう。

レベル20以上で可能なクラスアップ

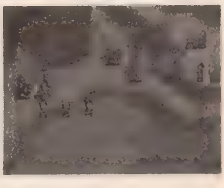
クラスアップ前	クラスアップ必須道具	クラスアップ後
歩兵	長槍	長兵
弓兵	連弩	連弩兵
軽騎兵	馬鎧	重騎兵
山賊	無頼の心得	凶賊

レベル40以上で可能なクラスアップ

クラスアップ前	クラスアップ必須道具	クラスアップ後
長兵	歩兵車	戦車
連弩兵	投石器	発石車
重騎兵	近衛鎧	親衛隊
凶賊	義侠の心得	義賊

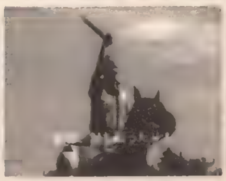
◉全部隊で各個撃破が基本

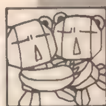
すべての部隊には属性があり、得意な相手と苦手な相手が存在する。どんなに強い武将でも、苦手な相手には大ダメージを受けてしまうのだ。だから、特定の武将を突出させずに、互いに弱点が補えるよう、部隊一丸で進軍しよう。また、相手は1つずつ確実に倒していくこと。


▶出撃させる部隊をいろいろな属性の部隊を選ぶようにしよう。

◉一騎打ちでレベルアップ

マップ上の特定の敵武将に、特定の味方の武将が攻撃を仕掛けると一騎打ちが起きる。そして一騎打ちが起きると勝負の結果によっては、敵武将はマップ上からいなくなるのだ。また、一騎打ちを行った味方の武将はレベルが1つ上がる。これを利用しない手はないぞ。


▶一騎打ちが起きる武将の組み合わせは、原作に忠実なのだ。



まんが／神奈川県　多奈竜



はじめて 1·2·3

「ポリタン、キミを松崎圭太郎殺害の容疑で逮捕する」研究所で人が死んでいると通報があったらしい。私が守らねばならなかった男は腕の中で既に事切れていた。「所内には誰もいなかった。キミが犯人でない証拠がないのだ」渡邊警部補と共に、乗ったパトカーは管轄の警察署に向かう。（：83Pへ）

DESCENT
ディセント
●発売日／'96年1月26日●価格／¥6,400●メーカー／ソフトバンク●ジャンル／ACT●MC／3ブロック

3D空間で敵を撃ちまくれ！
どの方向にでも自由自在に移動できる操作感が楽しいこのゲーム。最初は操作に戸惑うことになるかも知れないけど、1度コツさえ掴んでしまえば何てことはないぞ。取りあえず、操作に慣れることが先決だね。

基本その1◉自機の性能を知れ
移動するときに、1つの方向だけを入力した場合よりも、上＋右などの2つ以上の進行方向を入力したときの方が移動速度は速くなる。これを利用すると、より機敏に動くことができる。また、ゲーム中に入手できる核融合砲は、タメ撃ちで使った方が効果は大きいので、これもチェックしよう。


▶威力絶大の核融合砲は、その性能をフル活用するためにもタメ撃ちで！

基本その2◉かしこく進むべし
高いレベルの難易度モードを選択した場合には、力押しでの攻略も通用しなくなってくる。そこで、安全にゲームを進めたいなら、移動は少しずつ行うようにして、敵の機体の一部でも見えようものなら、すぐに攻撃をしかけるようにしよう。こまめなセーブを行っておくのも基本中の基本だぞ。

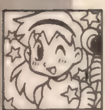

▶多少は面倒でもこまめにセーブするのも大切。ミスしたら、やり直そう。

応用編 超級はアツイぞ！
このゲームをやり込んでみると、敵の行動パターンや、トラップの巧妙さに思わず感心させられてしまう。でも、簡単なモードだと多少強引にプレイしても突破できてしまうので、それらの点に気づかないことが多いんだよね。そこで、本当にこのゲームを楽しみたいなら、中級以上、できれば超級にチャレンジしてみてほしい。神経をすり減らしながら敵と戦い、頭を使ってトラップをクリアする、それが「ディセント」の本当の魅力なのだ。アナログジョイスティックがあれば、さらに楽しめるぞ。


◀このモードなら、敵との駆け引きの奥深さや、トラップを突破する楽しさが、一番よく分かるはず

ハードロックキャブ
●発売日／'96年2月16日●価格／¥5,800●メーカー／アスミック●ジャンル／STG●MC／5ブロック

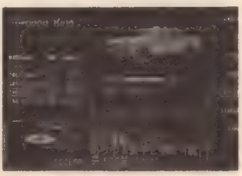
シティ脱出への道のり
犯罪者（と一部の一般人）を閉じこめて、1つの都市ごと刑務所になってしまったケモ＝シティ。タクシードライバーとして生活するキミの目的は、巨大企業オムニ社にひとあわ吹かせて、この街を脱出することなのだ！



1◉客を運んで金をかせげ！
メインとなるのが、お客を拾って時間内に目的地まで送り届けること。まずはこれを繰り返して金を稼ぐのだ。マップごとに、客がよくいる場所がある。それさえ見極めれば、ムダに流してまわらなくてもすむようになるぞ。


▶道ばたで手を上げているのが客だ。攻撃してくるゾンビと間違えて殺さないように。

2◉愛車の武器を強化せよ！
稼いだ金は、修理ベイで装甲を張り直したり、武装ベイで新しい武器の購入や弾薬の補充をするのに当てる。車の装甲がなくなったらゲームオーバーだから、修理はマメにしておくこと。弾薬の補充も、命に関わってくるぞ。


▶後述のミッションに備えて、強力な武器の装備も早めにしておきたいところ。

3◉特別な依頼をクリア!!
客をちゃんと制限時間内に送り届けていれば、やがて特別なミッションを依頼してくる客が現れる。このミッションをいくつかクリアすれば、次のエリアへのパスワードを入手することができ、念願の脱出に一歩近づくことができるのだ。代表的なミッションの内容は、以下のようなものだ。それぞれ、ワンポイントで攻略していこう。

●届け物…特定の場所まで預かり物を届ける。受取人がいる場合は普段の客と同じ。爆弾などの特殊な物は、目的地の前までいって、イジェクトシートで射出すればOK。

●ターゲット…特定の車両や、指定エリア内の人間（！）を撃破する。ターゲットが複数の場合には、画面左下に残数が表示されるぞ。

●ボス…強力な攻撃力と高い耐久力を持つ敵との対決。ミサイルなどの特殊兵器を惜しまずに使って戦おう。

もちろん、どのミッションも制限時間内にクリアしないとダメ。特にターゲットやボス戦は時間がかかるので、目的地までは加速用のアルゴンを使って急げ。


▲爆破の場合などは、追跡装置の距離表示が2～30でも大丈夫。イジェクトシートで爆弾を放り出そう。



まんが／神奈川県 多奈竜

はじめて1・2・3
「これで、現状を把握することができる」しばらく、中を覗いていると、突然ディスプレイに「そこにいるのはポリタンさんですか？ 宮田です」と、文字が浮かんだ。こちらから返そうとしてもどうにもできない。「この研究所に関する情報全てを貴方にお渡ししようと努力したんですが……」（：70Pへ）

ダブルドラゴン

●発売日／'96年4月26日●価格／¥5,800●メーカー／アーバンプラント●ジャンル／格闘ACT●MC／1ブロック

◉超必殺技で決着をつけろ！

格闘ゲームの"華"といってもいい超必殺技。もちろんこのゲームにも用意されている。ここではマニュアルに掲載されていない超必殺技のコマンドの一部を紹介するぞ。他にもあるので、下の表を見ながら探してみよう。そんなに難しくないので、すぐ見つかるはずだ。



▲超必殺技は各キャラ2つずつ用意されている。

超必殺技コマンドリスト

ビリー	吠龍撃破	↓↘→＋ボタン2つ同時押し
ジミー	閃空破	→↓↘＋ボタン2つ同時押し
マリアン	ムーンドライブS	←タメ→＋ボタン2つ同時押し
アボボ	グランドスマッシュ	→↘↓＋ボタン2つ同時押し
ブルノフ	ヘビークラッシュ	←タメ→＋ボタン2つ同時押し
エディ	D・H・D	→↓↘＋ボタン2つ同時押し
アモン	雷光陣	↓タメ↑＋ボタン2つ同時押し
チェンフー	酔虎乱舞	→↓↘＋ボタン2つ同時押し
ダルトン	男の情熱弾	↓↘→＋ボタン2つ同時押し
レベッカ	胡蝶烈風殺	↓↘→＋ボタン2つ同時押し

天地を喰らうII
～赤壁の戦い～

●発売日／'96年3月22日●価格／¥5,800●メーカー／カプコン●ジャンル／ACT●MC／不可

◉連続攻撃ですばやく敵を倒す

攻撃ボタンを連打していると連続技が出せる。確かにそれだけでもなかなか強力なんだけど、投げ技や必殺技を加えるとさらに強力な攻撃になるぞ。ボタン連打で出す連続技は3段攻撃になっていて、最後がヒットすると敵が倒れてしまう。つなげるためには、2発目が当たったらすばやく相手をつかむのがポイント。

ちょっとお得なウラワザ

タイトル画面でR1、△、L1、□、×、○、R1と入力してみよう。バックの炎の色が青になったら成功。普段は不可能な必殺技が出せる「スペシャルモード」になる。✚下、上、下、上＋攻撃で特殊な必殺技が出せるようになるぞ。

基本的なコンビネーション



◀2発目、相手がかがんだ状態のときにつかみにいく。


▲つかんだあと、2発殴ったらトドメは必殺技だ。

美少女戦士セーラームーンSuperS
真・主役争奪戦

●発売日／'96年3月8日●価格／¥5,800●メーカー／エンジェル●ジャンル／格闘ACT●MC／不可

◉木曜日と金曜日はとっても忙しいの♡

セーラージュピター


▲体力が点滅したら超必殺技を狙ってみよう。

攻撃力が高いので、比較的ラクに戦えるキャラ。普段はリーチの長いしゃがみキック（弱、強ともに）をメインに使いつつ攻めよう。超必殺技は出るまで遅いが、攻撃判定がほぼ画面全部といってもいいぐらい広いので使えるぞ。

セーラーヴィーナス


▲リーチの長い強攻撃。さっすが美奈子ちゃん。

必殺技がどれも使いやすいので、離れたらクレッセントビームで飛ばせて、ラブミーチェーンで迎撃というパターンが使える。通常技では強パンチがチェーン攻撃なのでリーチが長く強力。超必殺技はあまりアテにしない方が…。

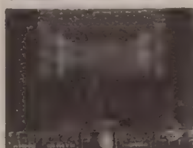
DOOM

●発売日／'96年4月19日●価格／¥5,800●メーカー／ソフトバンク●ジャンル／ACT・STG●MC／1ブロック

◉群がる敵を撃ち倒せ

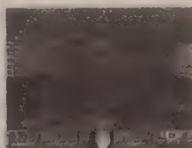
平行移動を使え

これは基本的な攻略法なので、ぜひ押さえておこう。前方の敵の攻撃を避けたいときには、必ず平行移動で避けるように。ヘンに✚キーを入力して、相手に背後を見せたりするのは、このゲームでは一番マズい。操作は、必ず序盤でマスターだ！


▲敵を視界に捕らえながら、避けるべきものはキッチリと避ける、これ常識。

深追いはするな

どんな場合でも、何も考えずズンズン進むのはダメ。なぜなら敵の総攻撃を受けかねないし、体力回復アイテムなど最初に取りまくっても意味がない！　よく考えてプレイしよう。余裕が出てきたら、シカケの仕組みにも注意を払っておくこと。


▲どんな場所でも、突っ込んでいくのは危険。敵などの様子を見つつ攻略しよう。





まんが／多奈竜

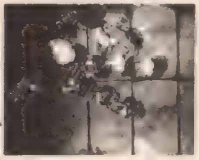
はじめて1・2・3

「いや、あまいですな。関東の高校なら「制服ハンターP」とまで呼ばれた私が覚えていないはずがない！ん？　やはり……警部補、岐阜県ですな」「岐阜？」「そうです、この特異なダブルVの字ネック……う～ん、ハイセンス。このエリのヒラヒラ部分が香りを増幅するアンプになってるわけです」（：54Pへ）

ブラッドファクトリー

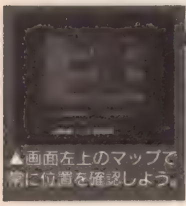
●発売日／'96年3月15日●価格／¥5,800●メーカー／インタープレイ・EAV●ジャンル／A・STG●MC／4ブロック

◉豪快かつ慎重に突き進め！



ゲーム前半はガンガン撃ちまくるだけでも問題なく先に進めるが、敵キャラが手強くなる中盤〜後半戦ともなるといささか勝手が違ってくる。しだいに強力になる防衛網を突破するには、敵を倒すテクニック以上に、極力ダメージをおさえるための作戦が必要になるのだ。たとえば、複数の敵を相手に戦うときには、後ろから攻撃されるのを防止するために障害物（壁など）を背にして戦ったり、扉をくぐる場合でも、いきなり袋叩きにされないよう広い場所には飛び出さないなど、状況に応じた作戦が肝心だぞ。

▲広い場所では、壁などに沿って移動しながら戦わないと集中攻撃のえじきだ。



▲画面左上のマップで常に位置を確認しよう。



うえるかむはうす

●発売日／'96年2月23日●価格／¥5,800●メーカー／ガスト●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

◉怪しい場所はトコトン調べるのだ



▲何かを発見しても安心してはダメ。同じ場所や、その周辺にまだ何か隠されているかも…。

▼アイテムを調べることもできるのを知っていたかな？ 結構見落としがちなのでチェックだぞ。



このゲームを攻略できるかどうかは、突破するためのカギを発見できるかにかかっている。そのためにも、「行ける場所はすべて行く（ジャンプして登れる場所は見落としがち!）」「ソファなど、後ろ向きに接すると座れる場所にも座ってみる」「怪しいところは必ず調べる」「アイテムが使えそうな場所では必ず試してみる」「序盤以降では、調べる場合や試す場合に、繰り返し行ってみる」…という5つのポイントを、ぜひ押さえておきたいものだ。中には、△ボタンでジャンプできる場所や、アイテムを調べる場合など、特殊な操作を要求されることもあるので、チェックしておこう。

トワイライトシンドローム 探索編

●発売日／'96年3月1日●価格／¥5,800●メーカー／ヒューマン●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

◉第3の噂「最終電車」のクリア法

ストーリーの進行上もっともハマりやすいのが、第3の噂「最終電車」で子供の幽霊を見た後の場面。ここではチサトの言葉にしたがって、子供の幽霊が出没する理由をさぐることになる。しかし、セリフはおろか画面にもまったくヒントがないものだから、何をしたらいいのか全然わからないんだよね。そこで特別に解き方を紹介しよう。その場面になったら、自動販売機の場所より左に進んだ階段の下（写真参照）を調べてみよう。ユカリたちが探している物が見つかるぞ。

危険に首をつっこめ！



▲これはすべてのシナリオに言えることだけど、怖いシーンを見たければ、とにかく危険な選択肢を選ぼう。

この場所に秘密が…



▲子供の幽霊に遭遇したら、写真の位置にキャラクターを移動させて✚キーの上を押そう。

パズルボブル2

●発売日／'96年3月29日●価格／¥5,800●メーカー／タイトー●ジャンル／PZG●MC／1ブロック

◉バブルコントロールが大事なのだ

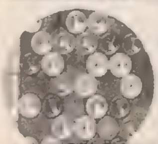
このゲームは、とにかくバブルのコントロールがすべて。1P対戦の"練習用"か、2P対戦の"おこさまモード"をみっちりプレイして、バブルコントロールの感覚をつかむのが上達への第一歩だ。微妙なバブルコントロールを完璧にマスターしていれば、一見通せそうもないバブルの隙間もあっさり貫通して大崩壊を狙えるぞ。



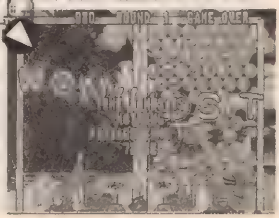
こんなのや…



◀▼打ち出し台からバブルの軌跡が表示される2つのモードで練習すれば、実力が飛躍的にアップする



こんな隙間まで







まんが／広島県 幡田忍

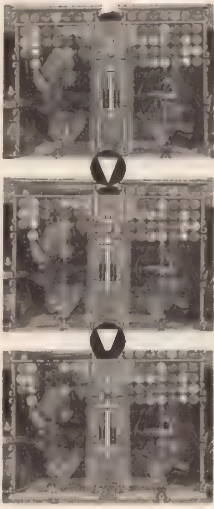
「聞いてどうする。いまさら何もできぬわ！　ジャーランラン様の力にお前もひれ伏せ」「ジャーランランだとぉ！」いったい、ジャーランランとは何者なのか？　ポリタンの真の力とは？　次回のビックリドッキリメカは？　パトラッシュいくよってなもんで乞うご期待！　END

マジカルドロップ

●発売日／'96年1月13日●価格／¥5,800●メーカー／データイースト●ジャンル／A・PZG●MC／1ブロック

◉あとづけ連鎖をマスターせよ！

このゲームでは、あとづけに始まってあとづけに終わるといってもいいくらい重要なテクニック。従来の連鎖は、続けて消えるようにあらかじめそろえておくもの。しかしあとづけは、そろえたドロップが消えている間に操作して、次のドロップが消えるようにするのだ。コツとしては、始めの部分を消す前に、次に消えるドロップをすぐに吸える位置にそろえておくこと。あとはスピードが命だ。前の段階で消えるドロップが多いほど、次の操作のための時間に余裕ができるぞ。



◀1段階目が消えている間に、隣に置いてあった次の色を吸い…

◀素早く移動して、消えている1段階目の下にぶつける！

◀これで、1段階目が消えたあと、次が消える。この間、0.3秒！

ロードランナー レジェンドリターンズ

●発売日／'96年2月16日●価格／¥5,800●メーカー／パトラ●ジャンル／A・PZG●MC／1ブロック

◉忍耐と根気で全面クリア

全150面もあるこのゲーム。ちょっと辛そうだけど、ある一定の法則さえつかんでおけば簡単。その法則とは……①：まずは面の状況を把握し、置いてあるアイテムを確認。アイテムを使わないとクリアできない面もあるので、状況把握は必ずしよう。アイテムによって楽にクリアできる面もあるのだ。②：敵の特性を生かすこと。敵はジェイクの横軸に合わせて移動してくるので、梯子などを利用して相手を翻弄できるぞ。以上の法則と忍耐で全面制覇を目指せ！

時間差掘りをマスターせよ！



◀まずは足場となる通路を掘る。その掘った穴が埋まる前に……

▲脱出経路の穴を掘り、後は金塊を穴が埋まる前に採ろう。



◀最初は必ず面全体の状況を把握しよう。

ESPN

●発売日／'96年5月23日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／ACT●MC／2ブロック

◉快適にプレイするために…

コース上には12種類の変化に富んだ障害物が配置されている。これらに接触しても、◎ボタンを押した状態なら、転びにくくなるので覚えておくと便利だぞ。また、✚キーを右（左）に入れながら下を押すと、急角度に体を傾けながら方向転換する〝エクストリーム・リーン〟が使える。このテクは障害物の回避にとても便利なので、ぜひマスターしておこう。また、コース上に設置されたゲートを通過すると、それぞれの色に応じた特典がある。ちなみに、全てのゲートを通過すると、スペシャルコースへの道が開くからね。

▼ゲートの色に注目　緑・黄・青と、全部で3種類あるからね。





▶障害物を避け、敵を蹴散らしレッツゴー! 賞金を稼ぎが楽しいのだ。

デストラクションダービー

●発売日／'96年2月9日●価格／¥5,800●メーカー／SCEI●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

◉効果的なコーナリング

コーナリングで大事なのは、とにかくインを固めて走ることだ。多くの場合、コーナーリングでイン側を開けていると、後続車が側面に突っ込んでくる。そうなると、大幅なタイムロスはもちろん、車体にも大きなダメージを受けることになってしまう。だから、コーナー手前からインについて、自車が高速の場合は、急ブレーキ&急ハンドルで曲がるようにしよう。また、ヘアピンでは普通のカーブ以上にぶつけられやすいので、停止してもかまわない感じで、急ブレーキをかけ、インをキープして曲がろう。



◉相手のリアに当てるのがコツ



▲自分のダメージを最小限に抑えて、敵車をスピンをさせるには、こまめに加速しつつ斜め後ろを狙うのだ。

このゲームで得点を稼ぐには、早くゴールするだけでなく、相手を回転させることも必要だ。他車を回転させやすいのは、コーナーの出入口そしてコーナリング中。どの場面も、コーナーのイン側から他車のリアに当てるようにすれば確実にスピンさせられるはずだ。



まんが／愛知県　碧生晴透

はじめて1・2・3

結局私は、仕組まれたワナに引っかかってしまったのだ。しかも約束を全く果たすこともできず。いくら後手に回ったとはいえ、プライドが己を許しそうになかった。このままでいいハズがない。あの夜の少女の真摯な瞳を思い出しながら拳を握りしめる。この報いは必ず受けてもらう。（：97Pへ）

WIPE OUT

●発売日／'96年3月22日●価格／¥5,800●メーカー／SCE I
●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

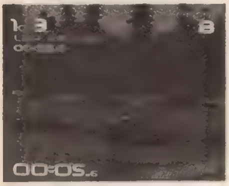
◉近未来レースを制するには

アイテムを使いまくれ

走行中に手に入るアイテムは、2個以上ストックすることはできないので、ドンドン使っていった方が利口だぞ。ただし一気に加速できるターボだけは、ヘタに使うと自滅の原因になりかねない。長い直線に来てから利用するようにしよう。



▲基本的に、アイテムは手に入れた瞬間に使うくらいの気持ちでOKなのだ。



▲右に急カーブする直前のシーン。マシンの向きが早くも右向き状態なのがポイント。

エアブレーキの利用

エアブレーキは、カーブを曲がるときにとても便利。急カーブではLボタン（Rボタン）を押しっぱなしに、緩やかなカーブでは連打するような感じで使うといいだろう。また、L＋Rボタンを同時に押すと急ブレーキとなる。ぜひ覚えておこう。

ヴォルケンクラッツァー 審判の塔

●発売日／'96年3月1日●価格／¥5,800●メーカー／アスミック
●ジャンル／格闘ACT●MC／1ブロック

◉モンスターを効率よく倒すには！



▲素早さが高ければ、戦闘にかかる時間が短くなる。キャラメイキングの段階で、ボーナスを多く振り分けておこう。



▲最初に挑戦する西の塔のボス、ドラゴン。尻尾の攻撃を後退してかわしてから、踏み込んで斬りつけろ！

塔を登る冒険者には、100日という制限時間が課せられている。上を目指すのなら、各階をなるべく短い時間でクリアしていかなくてはならないのだ。装備やアイテムはできるだけ整えておいて、「探す」は最少限におさえる。そして、なにより重要なのが、戦闘をなるべくダメージを受けず、なおかつ短時間で済ませること。下準備のために塔に登るときは、慎重にガードしながらモンスターの行動パターンを見て、うまくスキをつく戦い方を作っておくのだ。間合いをつめてくるタイプの敵には、ガードしてから反撃。距離を取ろうとする敵には、ジャンプで飛び込みながら斬りつけるタイプの奥義があると戦いやすいぞ。

サイドワインダー

●発売日／'96年1月26日●価格／¥5,800●メーカー／アスミック
●ジャンル／3D・STG●MC／2ブロック

◉激戦を勝ち抜くためには…

このSTGは、上級者をターゲットにした高めの難易度に仕上げられている。そんなゲームだけに、プレイを有利に進めるためのコツを簡単に紹介してみよう。

まず、視界が狭くてついつい〝H.U.D.モード〟でプレイしたくなるけれども、これだと必要な計器が見えなくなってしまう。コックピットモードでゲームに慣れた方が、後々便利だからね。また、このゲームではスタート直後に、敵機が固まっていて非常に狙いやすいケースが多い。その段階でたくさんの敵機を一気に叩き落としておくと、かなり展開が楽になるので、逃さないように！

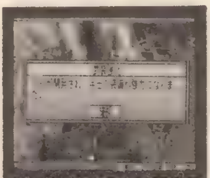


◀もともと難易度が高めのゲームだけれど、序盤でモタついてしまうようでは苦戦は必至だぞ。スタート直後に勝負を決めるつもりでプレイしよう。

昇龍三國演義

●発売日／'96年2月16日●価格／¥5,800●メーカー／イマジニア
●ジャンル／SLG●MC／8ブロック

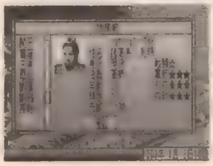
◉天下平定は優れた登用にて成らん



能力が低い配下も使いよう

能力的にまったく取り柄のない配下でも、下っ端役人に登用すればそれなりに働いてくれる。

『昇龍三國演義』では、内政や外交といった国の政策にプレイヤーは直接関与できない。プレイヤーが行えるのは、さまざまな官職に配下の武将を登用することだけで、細かい実務は官職についた武将に一任することになるのだ。それだけに、内政面の充実をはかるには、個々の配下の能力を正確に把握して、彼らの能力を十分に発揮できる役職につけてやらなければならないぞ。基本的に武力の高い武将は軍部につけて、知力に優れた知将は外交、内政にたずさわる役職に登用するといい。文武の両方に長けた武将は、状況に合わせていろんな役職をたらい回しにしよう（笑）。



◀国の政策を左右する重要な官職は、能力値・忠誠度ともに高い配下にまかせよう。





まんが／東京都　わちき

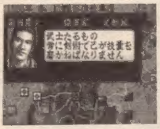
はじめて 1・2・3

？　よく見るとそこらじゅうに血痕が残っていたが、微妙な傾向を発見することができた。最も大きな痕を追って慎重に進んでいく。…それにしてもなんだこの異様な光景は？　研究用の大型機材や、重そうな扉がボロボロに「崩れている」。古くなって朽ちているわけではない。（：14Pへ）

信長の野望 天翔記

●発売日／'96年3月29日●価格／¥9,800●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG●MC／4ブロック

◉有能な武将へ育て上げよう



◀教育は師範の能力が高いほど効果が大きい。武将の相性も関わるぞ。

有能な武将なくしては国の発展はない。そこで大事になってくるのが武将の育成だ。教育や、コマンドを実行させて成長させていこう。また、登場したばかりの武将は、才能があっても能力が低いので、教育をしっかりしておく必要があるぞ。

姫武将の出し方

娘を武将にするには、3つの条件のいずれかを満たす必要がある。条件は、①所領数よりも武将数の方が少ない。②所領数が2城以下で、かつ家臣数が3人以下。③居城に大名しかいない。以上の3つの条件を満たして娘が髪結いの儀式を迎える(15歳になる)と、武将に志願してくるのだ。右の表で史実に登場した姫をまとめているので参考に。また、オリジナルの姫がランダムに登場するが、同じやり方で武将にできるぞ。

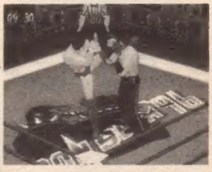
名前	登場年
諏訪湖衣	1541年
長井帰蝶	1546年
最上義	1559年
織田市	1559年
織田五徳	1570年
武田松	1572年
明智玉子	1574年
浅井茶々	1578年
田村愛	1579年
浅井初	1580年
浅井達子	1584年
前田豪	1585年
徳川千	1608年

ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96

●発売日／'96年3月15日●価格¥5,800●メーカー／ヒューマン
●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

◉効果的なコンビネーション

序盤戦は、相手を小技で倒して追い打ち、を繰り返して体力を奪おう。中盤になって、相手を起こしたとき肩で息をする回数が3回を越えたら、浴びせ蹴りなどの離れて◎ボタンの技を使っていく。まず投げ技で相手を倒す。そして、相手を起こして◎ボタンの技。あとは倒れた相手に関節技のコンビネーションで攻めよう。



▲真田の◎ボタン技であるハイキック。自爆がないうえにクリティカル技という万能技。

どうしても勝てないアナタへ

「どうしても勝てない！」という人は、真田か冴刃を使ってみよう。この2人は技を決めて相手を倒したあと、起こしてすぐに◎ボタンの技を出せば必ず決まるのだ。したがって、一度倒せば無限に技を決めることができる。また、クリティカルがある技でもあるので、即T.K.O勝ちの可能性もあるのだ。そのほかに、クリティカルを決めることはできないが、カイザーでも同じ戦法が通用する。この3人を使えば、間違いなくチャンピオンになることができるハズ。

ギャラクシアン3

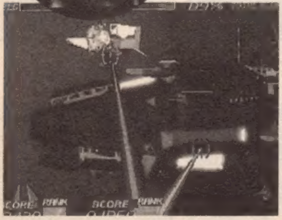
●発売日／'96年4月26日●価格／¥5,800●メーカー／ナムコ
●ジャンル／3D・STG●MC／4ブロック

◉STGを通して対戦プレイ

▼COMを負かすと、新たなガンナーが登場。



3D・STGとしての『ギャラクシアン3』しか知らない人に、このゲームの真価を紹介しよう。ズバリこのゲームの本当の魅力は"対戦"にあるのだ。普通のSTGはクリアとか点数などを競うものだけれども、このゲームではCOMガンナーをライバルに、相手より高い点数を狙うような楽しみ方をした方が絶対おもしろいぞ。また、このゲームではプレイ内容をセーブして、ガンナーとして呼び出すこともできる。友だちのプレイと対戦するのはもちろん、キミのプレイをメモリーカードに記録して、その自分のプレイと対決！ …なんて遊び方もあるぞ。燃えること間違いなしなので、ぜひ試してみてね。



▲ただクリアするだけなら楽勝だけれども、対戦を意識すると、また違ったゲームの楽しさが開けてくるぞ。

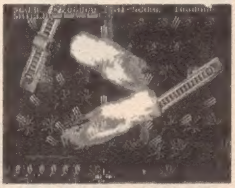
STAHL FEDER

鉄甲飛空団

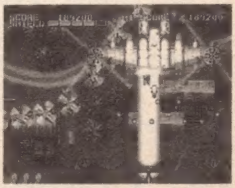
●発売日／'96年1月26日●価格／¥5,800●メーカー／サントス
●ジャンル／STG●MC／1ブロック

◉攻略のコツをつかめ

4機用意されている機体には、それぞれ強力なボムに加えて、"広範囲攻撃型"と"一点集中型"の2種類の武器が用意されている。2種類ある武器は、どちらを使うか好きなときに切り換えられるので、うまく利用してみよう。耐久力の低いザコがたくさん登場する通常面では、広範囲攻撃型をメインに使用して、中ボス級の敵が出現したら、一点集中型で戦うのが黄金パターンだ。基本的に広範囲攻撃型の方が使いやすいので、パワーアップも広範囲攻撃型を優先して行った方がいいぞ。ボス戦では、もちろん一点集中型がベスト。しっかりとパワーアップさせておこうね。



▲普段は広範囲を攻撃する武器を使うようにしよう。ザコの処分はこれが一番なのだ。



▲固い敵が登場したときには、一点集中型の武器がベスト。速く倒さないと、後でツラくなるぞ。





まんが／神奈川県 矢渡

はじめて1・2・3

ポリタン危機一髪！ さて、この事件の真実の姿を推理してほしい。読者様は数少ない証拠を頼りに犯人またはその組織の企みを推理、予想し、見事的中させてほしいのだ！ 編集部で用意した解答を完璧に推理した人には豪華賞品（PS福袋）をプレゼント！ 何度もプレイしてヒントを集めるといいかも！（：98Pへ）

PSソフトレビューベスト20

どうでした？　今回のプレイクエスチョンは？　少しでもみなさまのお役に立てれば、光栄でありんす。さて、ここでは本誌のレビューページで点数の高かったソフト・ベスト20を紹介します。そして、それを見つつ今後の傾向と対策を立てると。これが正しいユーザーの姿ですな(仮)。それではいくデシ！　イケイケ！　…ちょっちハイ状態です。

ハイッ、それでは右の表を見て下さい。見ましたか？　これが過去のレビューの点数で高かったソフト・ベスト20です。

ゲームタイトルの横にあるのは、そのゲームをカンタンに紹介したもの。数字は4人のレビュアーの点数を合計して、それを4で割った平均得点です。ちなみにレビュー時の採点方法は、5点きざみの 100点満点となっています。



▲『鉄拳2』は、PS初のミリオンセラーソフトです。

さて、この表を見てみると……やはり名作と呼ばれ、セールス的にも好調なものが上位に入っています。また、この表が『鉄拳』や『リッジ』シリーズだけで、上位4つを占めていることにも注目！　つまり、上位はナムコブランドが占めていると。やはりナムコ強し！　ですね。最近、『鉄拳2』は100万本いってますし、今後もナムコさんには、この調子でガンバッてほしいですね。えぇ、PSに限ってですが……なぁんて心のせまいこといっちゃったりなんかしちゃたりして。広川太一朗でーす。

では、ここで視点を変えて他のソフトを見て気がつくのが……他機種と比べ、PSはオリジナルがガンバっているところ。とは言っても、もちろん『ときメモ』などの移植もありますが。しかし他のハードと比べたら、これはまだまだ少ないハズ。やはりこれは、PS創世期の傑作『闘神伝』や、『ゼロディバ』のガンバリが効いているのと電撃PSでは勝手に思っているのですが、どんなもんです？



◀次回作も、かなりの期待が寄せられている『ゼロディバイト』もPSオリジナル。



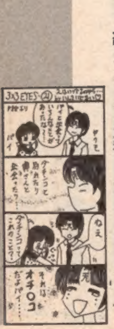
1：鉄拳	95：ナムコが誇る、記念すべきポリゴン対戦ACT第1弾。アーケードからの移植だが、開発当時からPSに移植を考えていた（というか、システムが同じ)。
1：RRR	95：前作よりパワーアップした『リッジレーサーレボリューション』。バックミラーの追加、通信ケーブルで対戦が可能に。でも、PSが2台ある人っている？
1：鉄拳2	95：PS初のミリオンセラーとなった、対戦ACT。また、カンガルーなどの隠しキャラ、ワイヤーフレームのキャラなどの隠し要素もかなりの話題になった。
4：Rレーサー	93.75：アーケードから移植されたRCG。このソフトのおかげで、全国にドリフト狂いが急増。隠しの黒い車（通称・ゴキブリカー）は、凶悪なまでの性能。
5：ときめきメモリアル	92.5：PSユーザーの8割はプレイしているのでは？　恋愛SLGの金字塔ともいえる作品。恥ずかしいオルゴールつき（笑）の限定版も発売された。
6：ジャンピングフラッシュ2	91.25：「助けてムームー」がイカス、元祖飛びゲー第2弾。そして、おまけとして欧米で発売された『1』もついて¥5,800というのは、ご立派すぎます。
7：ツインビー対戦ぱずるだま	88.75：アーケード版と、PSオリジナルの『ツインビー』がカップリングされたPZG。しかし……アーケード版は、キャラが濃すぎとの声も。確かに（笑)。
7：ストリートファイターZERO	88.75：新生『ストリートファイター』。隠しキャラの3人も話題になった。近々『2』も発売予定。もはや、『ストリートファイター』という1つのジャンル。
9：雷電プロジェクト	87.5：アーケードから移植された激ムズSTG。家庭用のテレビとアーケードのモニターでは比率が違うのが、このソフトは、画面比が調整できる。親切ですな。
10：闘神伝	86.25：PS創世期で、なぜここまでのレベルのゲームが！　と、までいわれた傑作ゲーム。ボタン1つで必殺技が出るシステムがとても良心的。
10：エースコンバット	86.25：アナログジョイスティックなしでも、フライトシミュレーターはここまでおもしろくなるという見本的作品。乗機が選べるところもマニアには魅力らしい。
10：キングスフィールド2	86.25：PS最高峰といわれるリアルタイムRPGの傑作。激ムズで、しかもゲーム中に酔ってしまう人まで出現。でも、それって長い時間プレイしすぎでは？
10：新日本プロレスリング闘魂烈伝	86.25：格闘技ファンの心をガッチリとつかんだプロレスゲーム。これをプレイした人は、もう他のプロレスゲームなんて、という気持ちになるらしい？
10：幻想水滸伝	86.25：タイトル通り、うまくプレイすれば本当に仲間が 108人集まるRPG。かといって、メンドくさいワケではない。隠れた傑作というべき作品だ。
10：第4次スーパーロボット大戦S	86.25：この星の明日のためにスクランブルした有名ロボットたちが大活躍するS・RPG。戦闘中に流れる主題歌にメロメロにされてしまう大人が続出。
16：進め！対戦ぱずるだま	85：アーケード版の続編。しかし、前作よりはキャラに拒絶反応を示す人が少なくなった。ちなみに主題歌のためだけに、このソフトを購入した人が編集部にいます。
16：ときめきメモリアルPコレクション	85：『ときメモ』ファンのためにあるコレクターズアイテム的作品。内容は、カルトクイズなど。また、おまけの占いは、よく当たると評判。ホントです。
18：ゼロディバイド	83.75：近々『2』も発売予定のロボット対戦ACT。当時、格闘ACTに飢えていたファンをガッチリつかんだ。隠しのネコがイカしすぎ。目がスゴイんです。
18：ロードラッシュ	83.75：蹴る殴るのバイクRCG（笑)。もともとは洋ゲーなため、洋ゲーにやられた人たちに敬遠されがちだが、これは良いデキ。さあ、殴るのだ！　蹴るのだ！
20：ガンナーズヘブン	82.5：横スクロールのACT（STG？)。小気味よく動くキャラ、バリバリ撃ちまくりがスカッとするストレス解消ソフト……もちろん上手な人に限ります（トホ)。
20：ジャンピングフラッシュ1	82.5：元祖飛びゲー。全国でタイムアタックに燃える人が続出した。最初プレイしたときに足が「ビクッ」っとなりませんでした？　えっ、ならない？　ガーン。

PSソフト今後の予想

ほいほい、それでは今後PSで発売されるソフトでよさげなヤツを紹介していきましょう。まず、近い将来では『キングスフィールドⅢ』なんかが、かなりよさそうな雰囲気。詳しくは、今号のレビューページでも取り上げられていますので、そちらを参照してください。たぶん今回のレビュアーのイチ押しソフト間違いなしなハズ。90点から95点というところでしょう。…って、予想で記事書くなっての。でも、雑誌の進行上、こちらが先なのでカンベンして下さい。

さて、今後の注目ソフトとしてスクウェアの『FFⅦ』は絶対に外せません。安直ですが、なんといっても『FF』ですし……。『TOBAL』にも体験版がつきますしねぇ。この辺、さすが天下御免のスクウェア印というところですな。

このほかには、『女神異聞録ペルソナ』『プリンセスメーカー』も要チェック！　ま、どちらも固定ファンがついているので、今さらいうのもなんですが……。しかし、今後発売のラインナップを見るとPSは安泰？　でも発売予定日には、キッチリ発売して下さい（希望・泣)。





▲『KFⅢ』は、シリーズ全3作中、最高のデキ。



▲クォータービューで戦闘を行う『ペルソナ』。



▲『TOBAL』には、『FFⅦ』の体験版が！



▲『プリメ』はシリーズ中、最高のデキかも？

まんが／静岡県　ともさん

はじめて1・2・3

今回もしっかりした推理と裏づけが書いてあれば、編集部の用意した解答と違っても特別賞があるかもしれません。締め切りは8月末。考える時間はたくさんあります！　たくさんの応募待ってっス。

あて先：〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5F DPS犯人当てクイズ3係

電撃PlayStationの はじめて物語3

まんが・岩瀬さとみ



電撃PlayStationは毎月第2第4金曜日発売です

隔週創刊！　なのです。これからは月に2回、皆様にお会いできるようになりました。ゴーゴーゴー隔週！　バンババババンいくぜ！　1億万部発行！　やったー！　達成！　ウキキー！　…なぁんていいですなぁ。さて、そこでお願いです。DPSを友だちにススメましょう。ね？

DENGEKI
PLAY
QUESTION



電撃プレイステーション24号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

vol.3

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9